ADTIMING

2020全球手游市场研究报告

AdTiming 企划部

VISIT…

LANZAROTE Caliente.com

BEST TIMING FOR ADS.

作为亚太地区领先的移动广告聚合平台(Mediation Platform)，**AdTiming**以大数据为基础结合AI算法，通过前沿的技术与全方位的专业服务为国内外广告主与开发者提供优质的移动营销解决方案，AdTiming现已对接全球**30多家AdExchange平台**，业务覆盖**200多个国家和地区**，为**2,000&全球广告主及开发者**提供服务，囊括游戏、电商、社交、工具等各玩法。

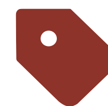
AdTiming基于行业领先的双循环标签体系(AdTiming DUO)以及多达**300,000&数据标签**的受众细分技术(Audience Segment)，帮助广告主精准及时的触达全球用户，帮助开发者把握时机实现超出预期的变现收益。



200&
业务覆盖全球200多个国家和地区



2,000&
广告主与开发者合作伙伴



300,000&
用户广告数据标签

ADTIMING

报告说明

1. 分析方法：本报告综合数据分析和案头分析而成，结合我司购买的数据并参考全球著名市场调研机构公开报告、手游媒体渠道和公开报道等第三方资料。
2. 报告目的：以全球23个地区为对象，对2020年手游市场发展现状做总结，手游发展方向做预测，为手游出海的开发者提供市场方向。
3. 选取地区：本报告在全球范围内选择23个地区，覆盖美洲、欧洲、亚洲、非洲和大洋洲，并划分为T1、T2、T3、T4四大梯队，具体地区详见右表。
4. 样本说明：大盘：针对2019～2020年iOS和Android全年Top100上榜手游进行随机抽样，Base 2019=25,588， Base 2020=26,901。头部市场：针对2019～2020年iOS和Android全年Top30上榜手游进行随机抽样，Base 2019=9,624，Base 2020=10,105。
5. 游戏分类：本报告参考市面游戏分类，并通过深度体验划分每款游戏的游戏核度、核心玩法与融合玩法，其中游戏核度主要考虑游戏的变现方式（IAA、IAP）；核心玩法主要基于Gameplay去划分，详细分类详见玩法章节（第二章）内的说明。

梯队分层	地区	地区代码	2019游戏营收（亿美元）
T1（游戏大盘≥20亿美金，eCPM≥3刀）	中国	CHN	365
	美国	USA	355
	日本	JPN	190
	韩国	KOR	62
	德国	DEU	60
	英国	GBR	56
	法国	FRA	41
	加拿大	CAN	28
	意大利	ITA	27
	西班牙	ESP	27
	澳大利亚	AUS	20
T2（游戏大盘＜20亿美金，eCPM≥3刀）	台湾地区	TWN	12
	芬兰	FIN	2.5
	沙特	SAU	7.6
	俄罗斯	RUS	18
T3（游戏大盘＜20亿美金，eCPM＜3刀）	印尼	IDN	11
	墨西哥	MEX	18
	巴西	BRA	16
	印度	IND	15
	越南	VNM	4.7
	土耳其	TUR	8.3
T4（整体出海环境较差，eCPM＜3刀）	尼日利亚	NGA	1.2
	埃及	EGY	2.9

* 梯度说明：综合游戏营收、eCPM划分为T1、T2、T3、T4四大梯队，其中eCPM为2020年5月iOS、Android双平台上激励视频和插屏广告的均值。
* 数据来源：游戏营收数据来源于Newzoo的《Global Games Market Report 2019》，其中台湾地区、芬兰、印尼、越南、尼日利亚、埃及的数据来源于https://cn.knoema.com/infographics/tqldbq/top-100-countries-by-game-revenues

ADTIMING

目录

01

2020年全球手游市场概览

- 市场变化 P7~8
- 新游机会 P9~10
- IP手游 P11
- 出海手游 P12~13
- 地区机会 P14~15

02

2020年全球手游玩法分析

- 整体分析 P18~21
- 玩法分析 P22~165
  （子目录详见下一页）
- 玩法机会 P166~170
- 玩法风险 P171~172

03

2020年全球手游IP发展

- IP手游整体分析 P174~175
- 不同核度IP分析 P176~178
- TOP手游IP分析 P181~186
- IP手游分析总结 P187

04

2020年中国出海手游分析

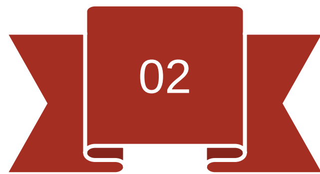
- 玩法分析 P189~190
- 地区分析 P191~196
- 榜单分析 P197
- 出海总结 P198~199

05

2020年全球手游地区分析

- T1地区 P201~246
- T2地区 P247~264
- T3地区 P265~290
- T4地区 P291~300

子目录



玩法分析 P22~165

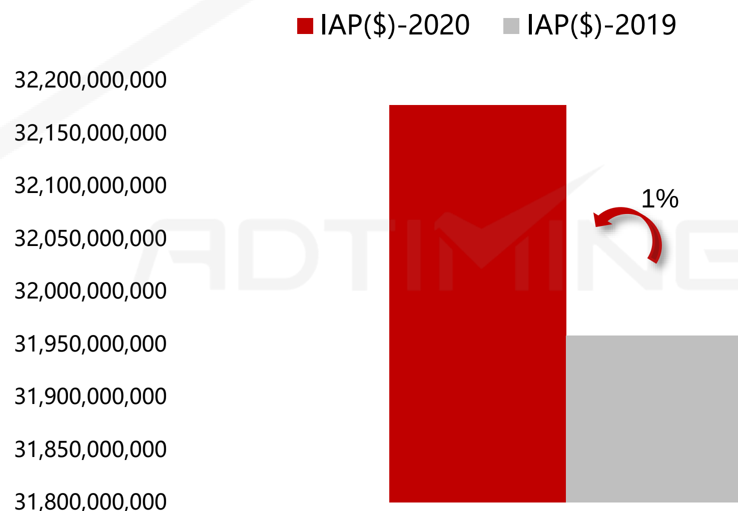
模拟 P22~30
益智 P31~40
射击 P41~46
消除 P47~51
敏捷操作 P52~57
跑酷 P58~61
桌游棋牌 P62~65
io P66~70
SLG P71~74
沙盒 P75~79
音乐节奏 P80~84
体育运动 P85~89
动作 P90~95
博彩 P96~102
卡牌 P103~108
竞速 P109~111
MOBA P112~114
RPG P115~121
非对称性竞技 P122~124
平台跳跃 P125~128
开放世界 P129~131
文字冒险 P132~136
合成 P137~141
塔防 P142~146
超休闲合集 P147~149
教育 P150~152
放置 P153~157
生存 P158~162
自走棋 P163~165

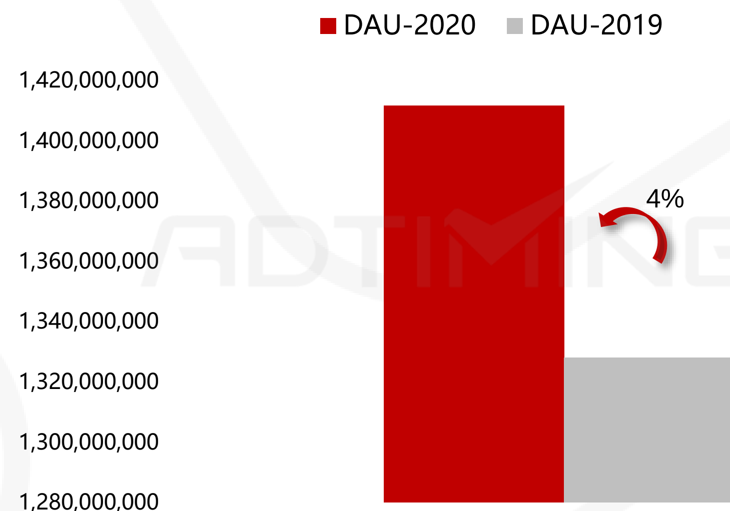
2020年全球手游市场概览

Chapter 1

一、2020年手游大盘表现：
受疫情影响，全球游戏用户增多，手游大盘持续增长

- 2020年，全球经历着一场旷日持久的疫情，在此影响下，人们居家时间变长，在线时长变长，游戏用户数也同步增长（据Newzoo统计，2020年游戏玩家预计总数高达28亿，相比2019年约增加1亿玩家）。
- 从大盘（本报告以全球23个地区Top100游戏榜作为大盘）来看，全球手游DAU整体上涨4%，约近一千万日活跃用户；用户内购支出上涨1%，约近三亿美金。





* 抽样方法（大盘）：针对2019～2020年iOS和Android全年Top100上榜手游进行随机抽样，Base 2019=25,588， Base 2020=26,901。

ADTIMING

二、2020年头部市场变化：
超休闲成为最吸量的玩法；玩法融合成为微创新主流

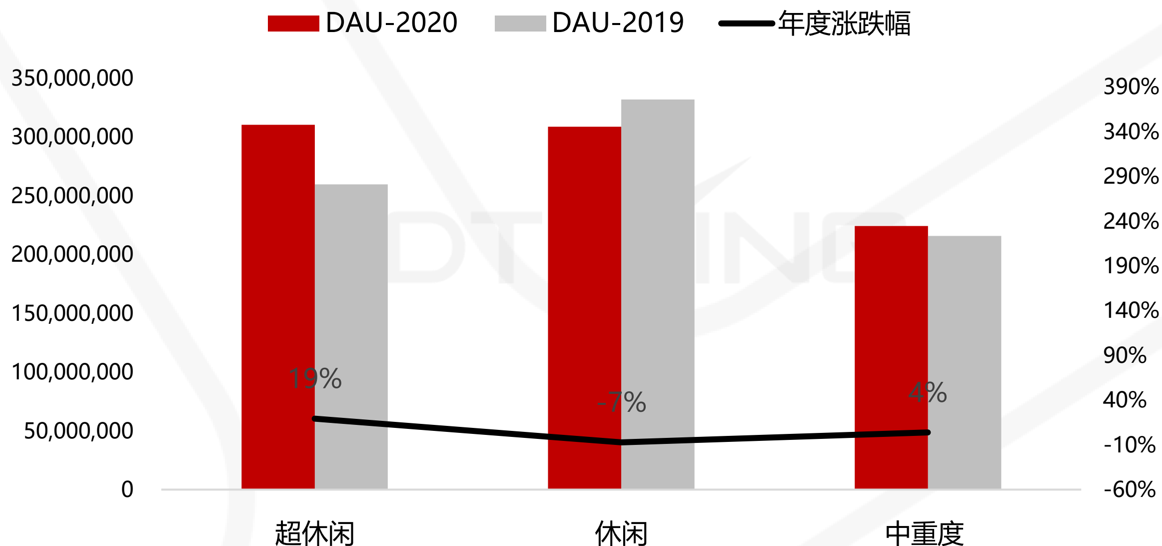
- 作为一个培育新玩家（将非游戏玩家转化为游戏玩家）的流量池，超休闲在2020年凭借生活模拟、轻动作、轻射击、超休闲合集、益智-脑洞解谜这些快速增长的玩法顺利实现了用户池的扩容——头部市场17%的下载量年度增长、19%的DAU年度增长。
- 一些休闲玩法在2020年通过简化的方式更迭为超休闲（如动作、射击游戏往轻动作、轻射击发展），或者通过融合玩法来为核心玩法注入创新生命力（如消除变为消除&卡牌&RPG、塔防变为塔防&卡牌&RPG&放置），导致纯休闲游戏头部市场DAU缩水7%，这些休闲用户分流至超休闲和中重度手游中，尤其是往中重度游戏（上涨4%）引流的现象更为明显。

（2020年各玩法对比详见报告第二章）

游戏核度分类图例



游戏核度DAU年度对比

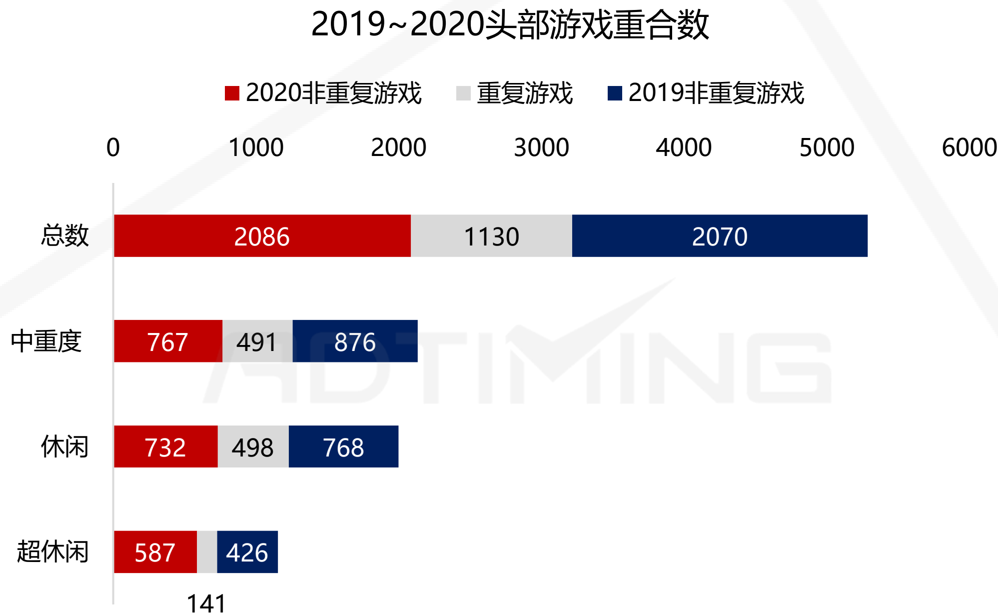


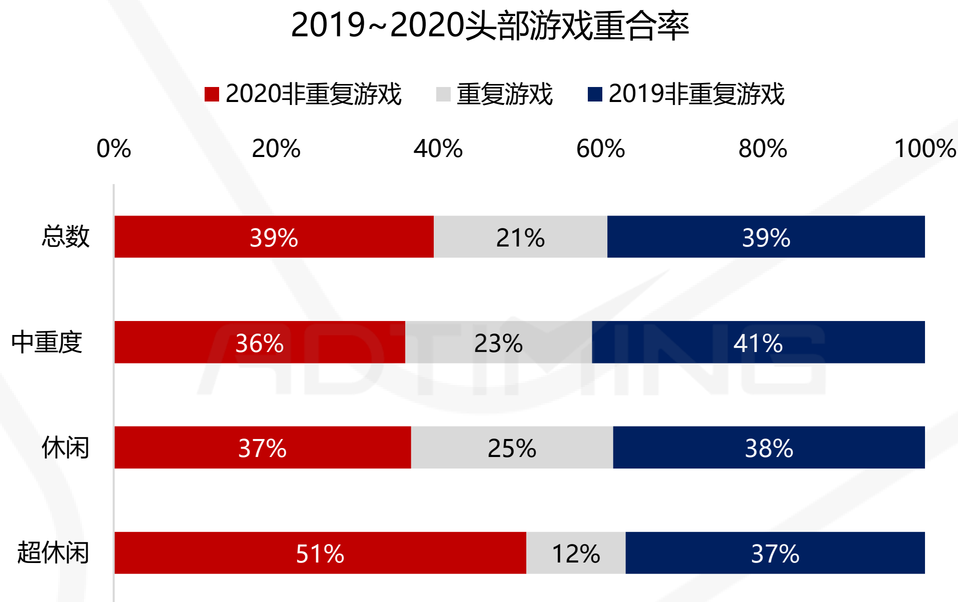
* 抽样方法（头部市场）：针对2019～2020年iOS和Android全年Top30上榜手游进行随机抽样，Base 2019=9,624，Base 2020=10,105。由于头部市场更具有代表性，所以后文以头部市场为主要分析对象。

ADTIMING

三、新游机会-核度：
2020年Top30游戏上榜空间增加0.5%，新游竞争65%的头部市场，超休闲新游上榜机会更大

- 2019年23地区共上榜3200款游戏，2020年上榜3216款游戏，2020年的Top30游戏市场席位略有增加（0.5%）。
- 2019年与2020年相同的游戏有1130款，占2020年游戏总数的35%，2020年Top30游戏榜留给新游65%的市场机会。
- 休闲游戏与中重度游戏的榜单重合率相近，约为40%；超休闲榜单重合率最低，仅19%，可见超休闲游戏更迭更快。





注：报告中统计的游戏数目按非重复ID统计

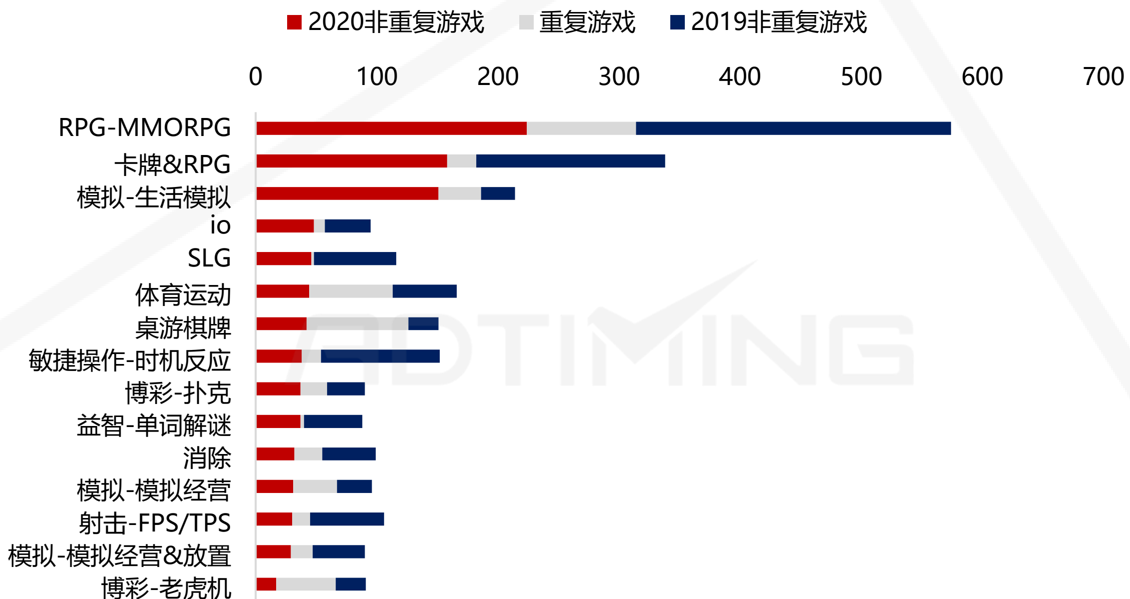
ADTIMING

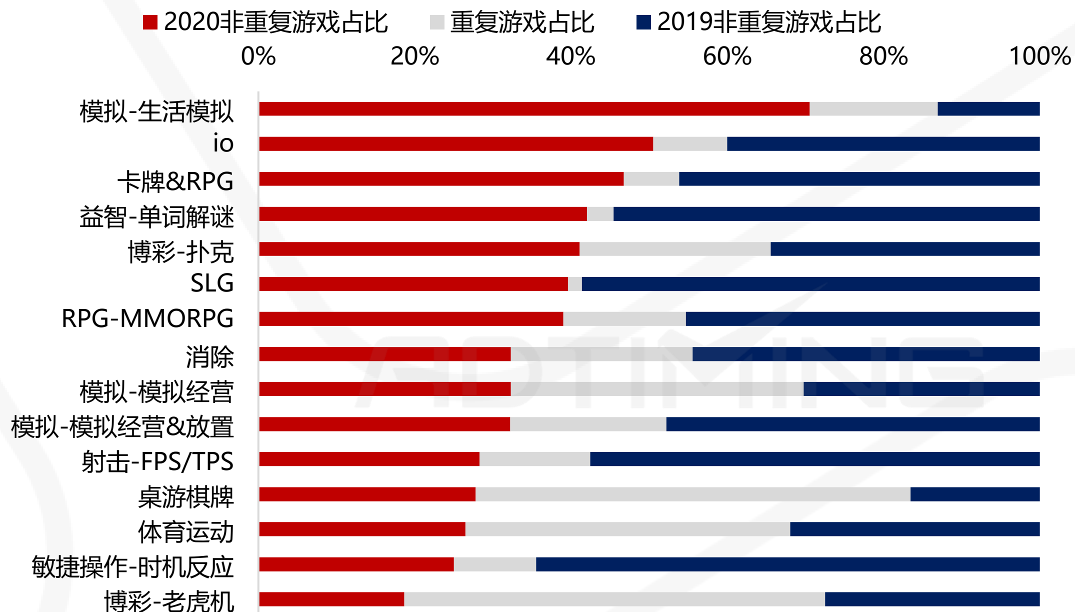
更多资料，欢迎访问 www.wenku120.com

三、新游机会-玩法：
模拟-生活模拟、io、卡牌&RPG和益智-单词解谜玩法的新游机会最大

从玩法来看，各玩法游戏中，MMORPG游戏数目最多，最受开发者青睐，其次是卡牌&RPG、生活模拟、体育运动和时机反应。但最受开发者青睐的玩法却不一定是新游机会最大的玩法。（2020年各玩法对比详见报告第二章）

- 在2020年的头部玩法中，博彩-老虎机、敏捷操作-时机反应、体育运动和桌游棋牌是头部市场比较固化的玩法，更迭游戏少；
- 生活模拟、io、卡牌&RPG和益智-单词解谜是更迭最快的玩法，榜单融合率极低。



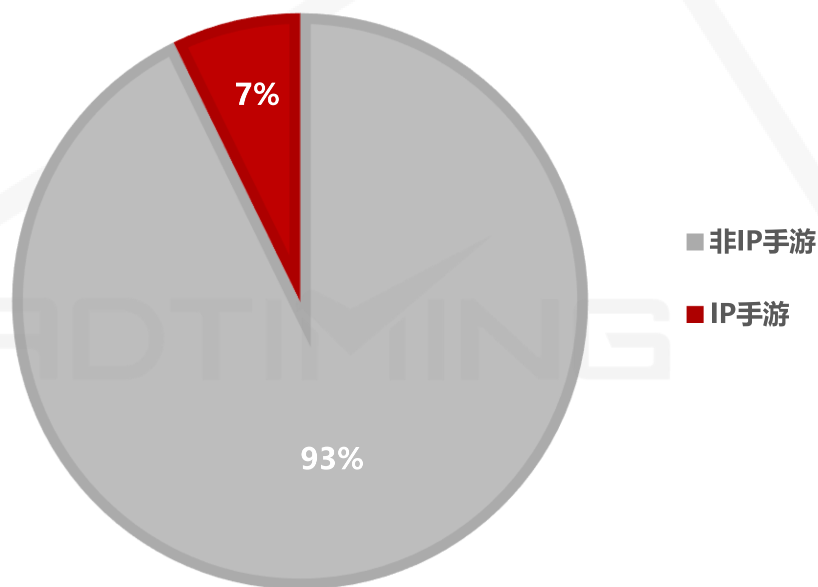


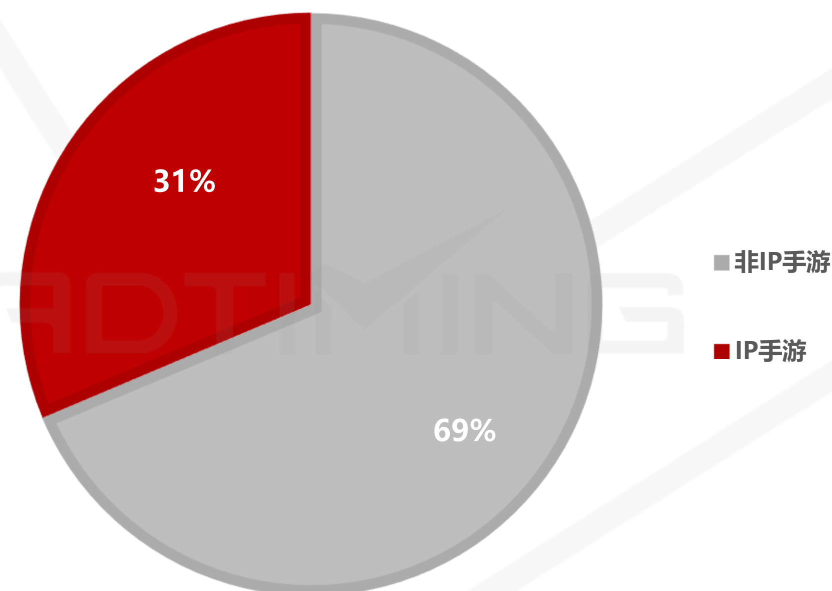
注：报告中统计的游戏数目按非重复ID统计

ADTIMING

四、IP手游-价值：
IP手游的用户付费能力远超过非IP手游付费用户

2020年，IP类手游的用户总体量占总量的7%，而IAP额度占总营收的31%。可以得出，单个IP类Top30手游的平均营收能力远高于非IP类Top30手游。（2020年IP手游相关分析详见报告第三章）



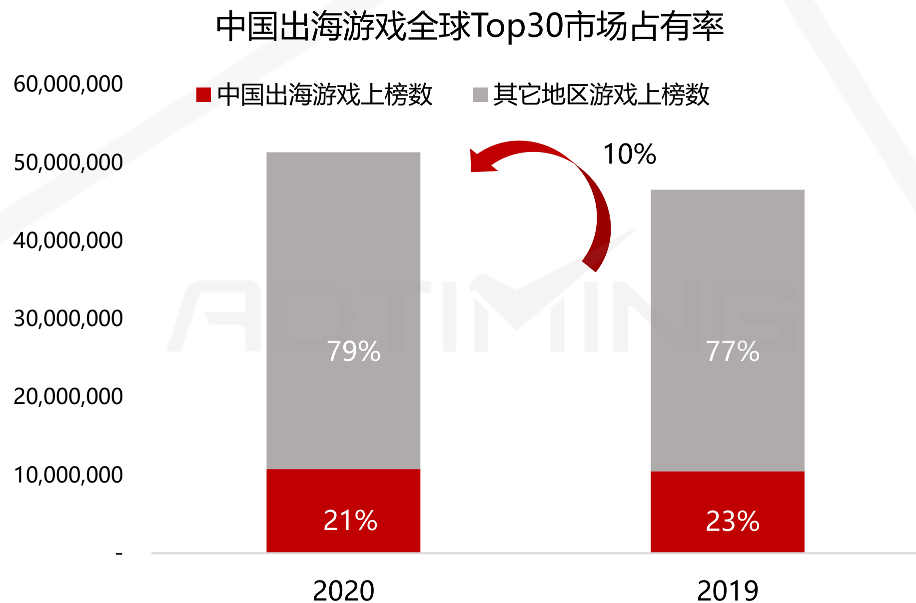


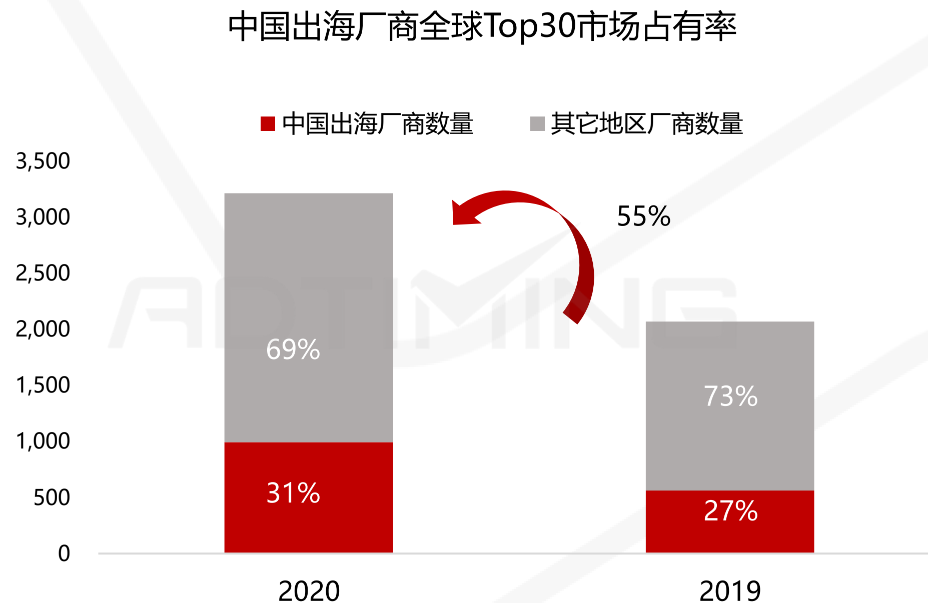
五、手游出海-机会：全球手游大盘的增长给中国出海厂商带来了更多的头部上榜机会

更多资料，欢迎访问 www.wenku120.com

- 全球Top30榜单内游戏的多样性有所提升，游戏数量有10%的上浮，且单款游戏霸占多地区榜单的情况有所减弱。
- 虽然中国出海游戏上榜数量有所上升，但与整个大盘的上升速度相比略慢，因此市场占有率有2%的轻微下滑，但正是市场大盘的增长给了更多中国出海游戏跻身全球头部市场的机会。
- 出海厂商在Top30的市场占有率稳中求进，由2019年的27%提高至2020年的31%。与游戏的上榜数量提升相比，出海游戏厂商的增幅更为明显，全球上榜厂商数量有55%的增长，更多的出海厂商有了角逐全球Top30手游市场的力量。

（2020年中国出海手游具体分析详见报告第四章）



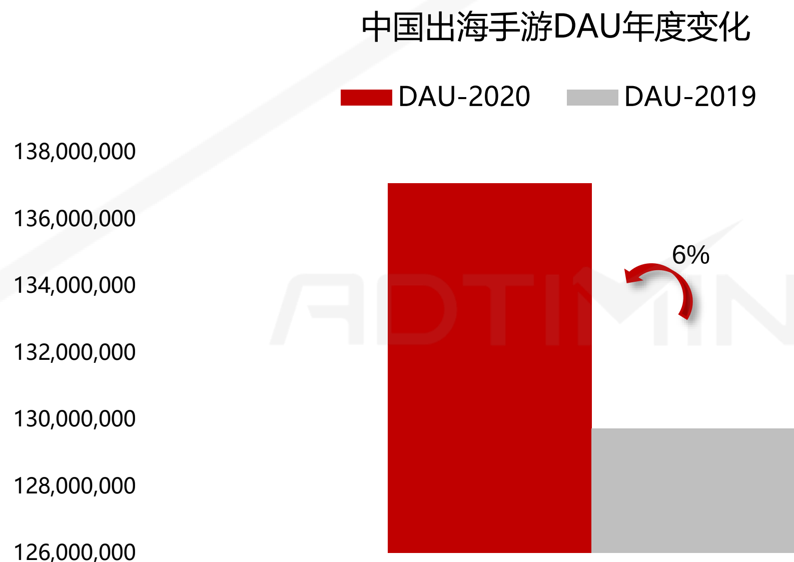


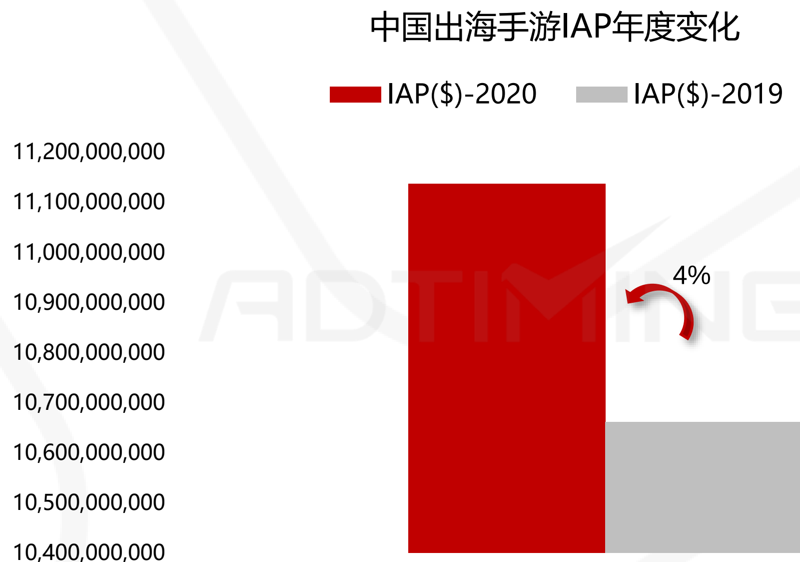
ADTIMING

五、手游出海-机会：
出海手游整体实现了用户及变现的全面增长

- 中国出海游戏DAU整体实现了6%的增长，中重度游戏中射击-FPS/TPS&大逃杀、 SLG的玩法最为吸量，轻度游戏玩法中益智-脑洞解谜、桌游棋牌、合成&网赚&放置玩法快速获客。
- 中国出海游戏的用户内购支出整体实现了4%的增长。出海游戏中，RPG-MMORPG IAP总额最高，SLG、射击-FPS/TPS&大逃杀玩法的营收额仅次于RPG-MMORPG，且均保持较高的增速（19%、28%）。同时， “卡牌+”的玩法成为出海产品吸金的亮点，开放世界玩法则是2020年出海最具创新的新玩法。

（2020年中国出海手游具体分析详见报告第四章）





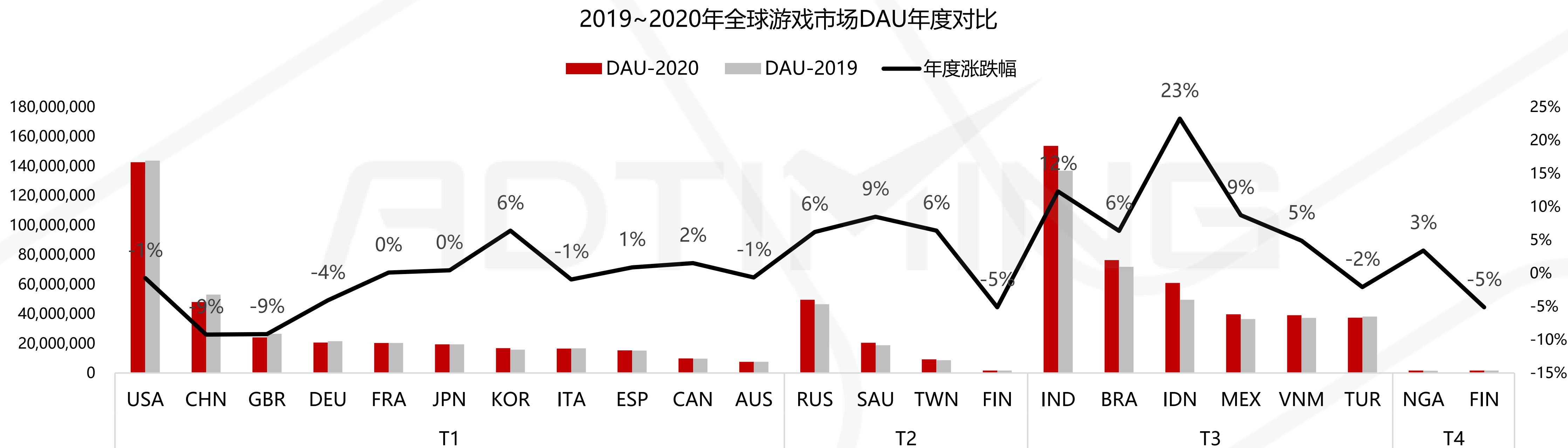
ADTIMING

更多资料，欢迎访问 www.wenku120.com

六、地区机会-用户：印度、中国、美国是全球手游活跃用户体量前三大市场，T2~T3有更大的用户增长机会

- 从TOP30游戏市场年度对比中可见，不考虑中国市场（理由详见下方数据说明），印度反超美国成为TOP30游戏DAU全球第一的市场。
- 总体来说，2020年全球的用户增长更多来自T2~T3市场。T1游戏市场中，仅韩国、加拿大实现TOP30游戏DAU年度正增长；T2~T4中，印度、印尼实现了最快获客，DAU年度增长均超过10%。

（2020年各地区具体分析详见报告第五章）

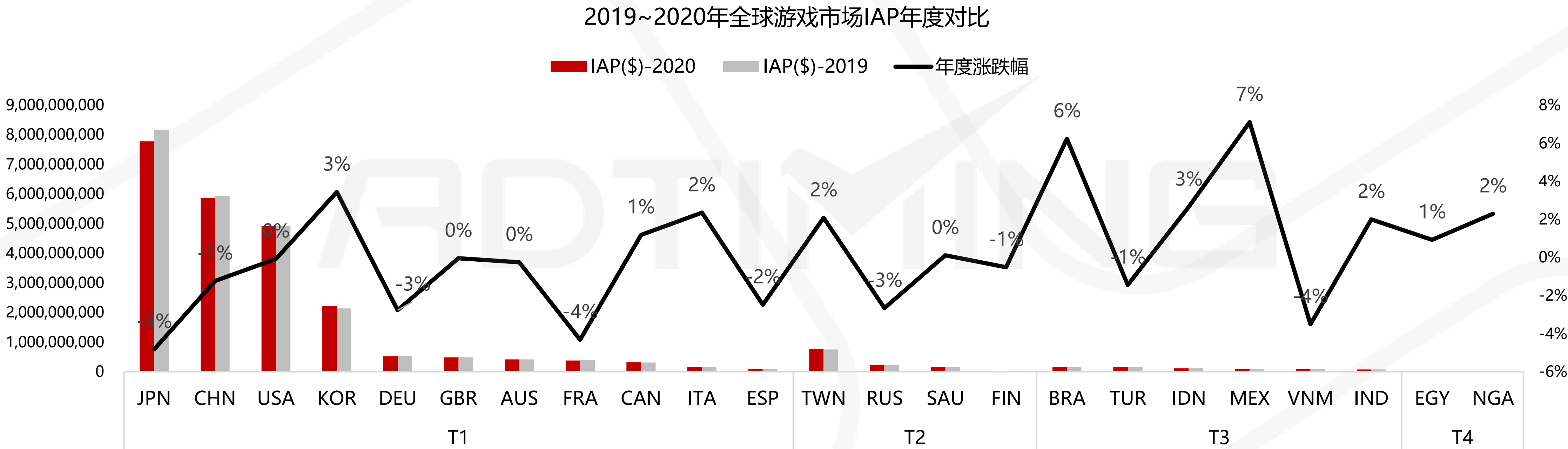


* 数据说明：由于中国市场的Android渠道复杂，故本报告中，所有中国市场相关数据，仅代表iOS市场。另：中国iOS的占比仅为18%。

六、地区机会-变现：
中国、日本、美国是全球手游变现能力前三大市场，大多地区实现了内购变现的稳定增长

- 中国、日本、美国稳坐TOP30游戏IAP收入能力头三把交椅，其中日本变现缩水相对严重（-5%）。
- 23个地区中，大多地区在疫情下实现了IAP的逆势增长。
- 在Top30 IAP缩水的地区，一些吸金玩法中的头部App进入了生命中后期，给大盘带来的滑坡是新晋玩法或App无法完全填补的，一方面说明吸金玩法中存在一些新老游更替的机会，另一方面说明新晋玩法或App需要更为周密地设计变现体系。

（2020年各地区具体分析详见报告第五章）



* 数据说明：由于中国市场的Android渠道复杂，故本报告中，所有中国市场相关数据，仅代表iOS市场。另：中国iOS的占比仅为18%。
* 特殊说明：由于取整，会出现小于0.5%的显示成0%的情况。

ADTIMING

章节小结

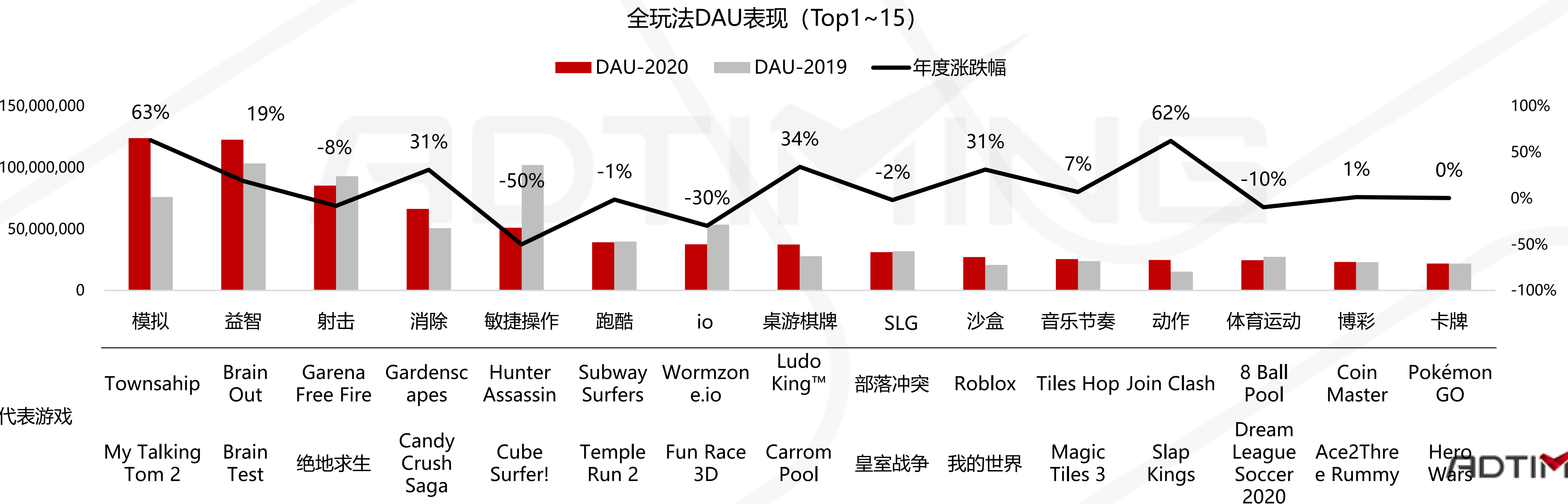
1. 市场变化：受疫情影响，全球游戏用户增多，手游大盘持续增长。超休闲成为最吸量的玩法；玩法融合成为微创新主流。
2. 新游机会：2020年Top30游戏上榜空间增加0.5%，新游竞争65%的头部市场，超休闲新游上榜机会更大。模拟-生活模拟、io、卡牌&RPG和益智-单词解谜玩法的新游机会最大。2020年各玩法对比详见报告第二章。
3. IP手游：IP手游的用户付费能力远超过非IP手游付费用户。2020年IP手游相关分析详见报告第三章。
4. 手游出海：全球手游大盘的增长给中国出海厂商带来了更多的头部上榜机会，出海手游整体实现了用户及变现的全面增长。2020年中国出海手游具体分析详见报告第四章。
5. 地区机会：印度、中国、美国是全球手游活跃用户体量前三大市场，T2~T3有更大的用户增长机会。中国、日本、美国是全球手游变现能力前三大市场，过半地区实现了内购变现在疫情下的逆势增长。 2020年各地区具体分析详见报告第五章。

2020年全球游戏玩法分析

Chapter 2

全玩法表现分析-用户：模拟、益智和射击玩法热度排名Top3；模拟玩法DAU的涨幅相对最大

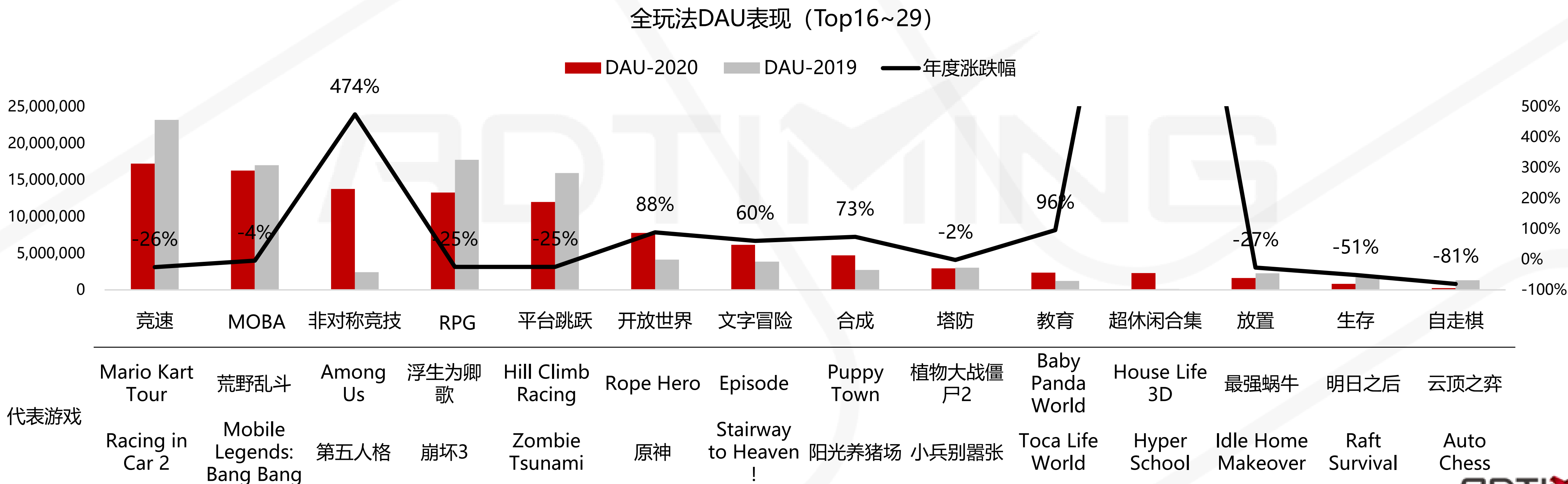
- 从全玩法表现来看， 模拟（63%）、益智（19%）、射击（-8%）贡献了Top3的日活玩家，且前两者均实现用户体量正向增长，模拟的涨幅在全玩法中位列第一。除模拟外，动作类（62%）的增幅表现亮眼，其子分类轻动作是带动增长的主要力量。
- 在没有任何子玩法的情况下，消除和跑酷都排名靠前。消除玩法内不断涌出新的融合玩法和核心机制的创新；跑酷主要靠几款长青的产品支撑，使其热度高居不下。
- 2019年DAU排名第二位的敏捷操作已跌至第五位，DAU出现大幅下跌（-50%）。导致其缩水的主要原因是子玩法时机反应和躲避障碍玩法日活数的急剧下跌，但该大玩法内潜藏和堆叠玩法在2020年都产生了不错的增长（详见后文P50~55）。
- 此外，缩水较为严重的玩法还有io，DAU跌幅达-30%。



ADTIMING

全玩法表现分析-用户（接上）：非对称竞技和超休闲合集为2020新趋势

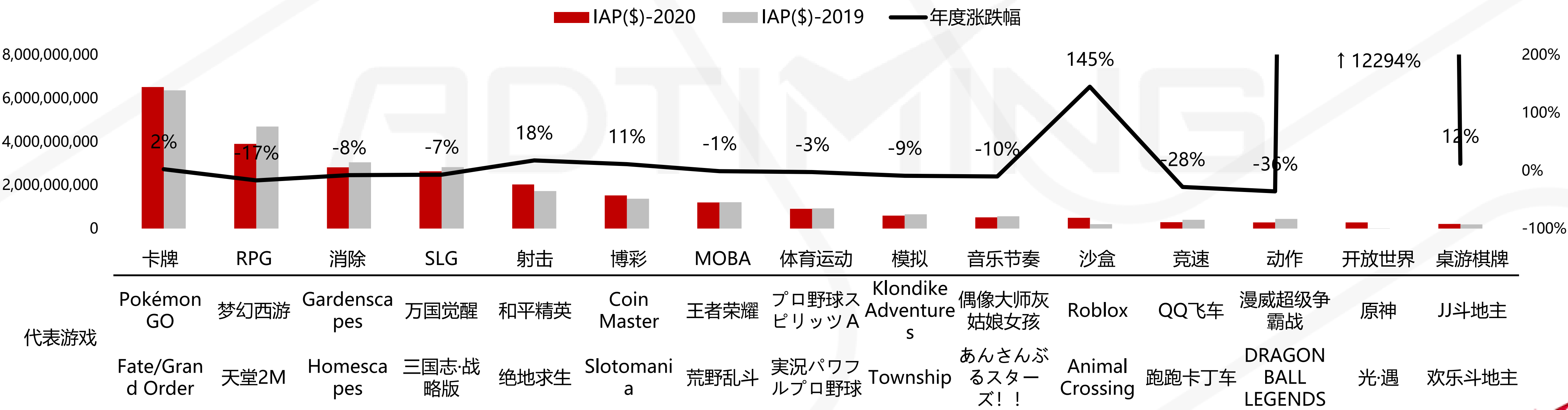
- DAU排名16~29的玩法中，非对称竞技的涨势最为迅猛，为385%，主要靠《Among Us!》这款火遍全球头部榜单的产品带动。此外，超休闲合集也是一个趋势，其特色是以“大杂烩”的形式在单款游戏内集成了各色超休闲玩法，但因目前产品总数量较少，排名略靠后。开放世界也是表现出色的玩法，以《Rope Hero》《原神》等游戏汇聚大量玩家并实现76%的DAU上行。
- 在DAUTop16~19内排名较为靠前的有竞速（-26%）、MOBA（-4%）和RPG（-25%），但三者都出现了不同程度的DAU下滑。纵观全玩法，缩水最为严重的是自走棋（-81%）和生存（-51%）玩法，DAU量级已跌至最末两位。



ADTIMING

全玩法表现分析-变现：卡牌、RPG和消除为IAP贡献的Top3玩法

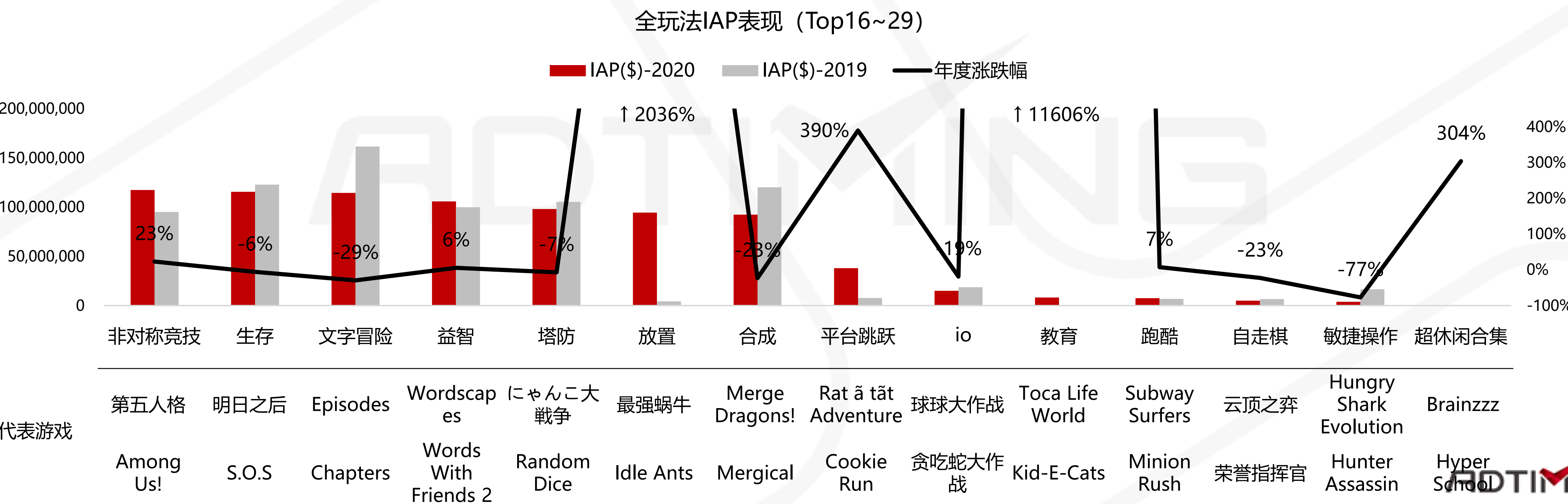
- 虽然Top15大部分玩法的游戏内购营收均出现不同程度的小幅下滑，但与2019年相比，整体排名变动不大。下滑最明显的是动作（-36%），其次是竞速（-28%）。
- 卡牌、RPG、消除、SLG和射击是变现能力最强的五个玩法。其中，射击和卡牌呈上涨的趋势，增幅分别为18%和2%。卡牌依然稳坐最吸金玩法。
- 在大部分玩法的营收额均出现缩水之时，除上述提到的射击外，还有博彩（11%）、沙盒（145%）、开放世界（12294%）和桌游棋牌（12%）玩法实现逆势增长，属开放世界玩法的涨幅最为巨大。



ADTIMING

全玩法表现分析-变现（接上）：Top16~22玩法IAP差异不大；IAP排名靠后玩法主要靠IAA变现

- IAP排名靠后的io、敏捷操作和超休闲合集玩法下大部分产品为超休闲核度，主要依赖IAA变现，因此IAP数据较低。虽同为轻度产品，放置玩法的营收额相对较高，并实现了2036%的迅猛增长，《最强蜗牛》在其中起到了关键作用。
- 除上述提到的放置玩法外，教育、平台跳跃、超休闲合集的IAP也实现了突破100%的大幅提升。
- Top16~22（从非对称竞技到合成）的IAP总营收相差不大，其中文字冒险（-29%）的跌幅相对最为明显。
- 益智玩法内，营收的主力军为《Wordscapes》《Words With Friends 2》等单词解谜产品。



ADTIMING

玩法1：模拟类

生活模拟、模拟养成、模拟经营、模拟建造、模拟换装、
载具模拟、其它

模拟玩法分类及定义

母玩法	模拟					
子玩法	载具模拟		模拟建造		模拟换装	
定义	模拟驾驶载具，操作包括驾驶、停车、倒车等，玩法偏重驾驶感体验，核心玩法常伴随任务形式；由于模拟真实驾驶场景，操作较复杂，玩家上手难度较高，沉浸感较强。		玩家在游戏中模拟建造房屋或各类装潢，但装潢的方向和样式是固定的，无法自由成长；多作为融合玩法出现。		模拟为角色换装的体验，为角色搭配服装、饰品、更换妆容等，以完成特定场景所需的造型。	
游戏举例	《Car Parking Multiplayer》	《Bus Simulator: Ultimate》	《Wordington》	《Sand Balls》	《闪耀暖暖》	《Alice Closet》
玩法例图						

ADTIMING

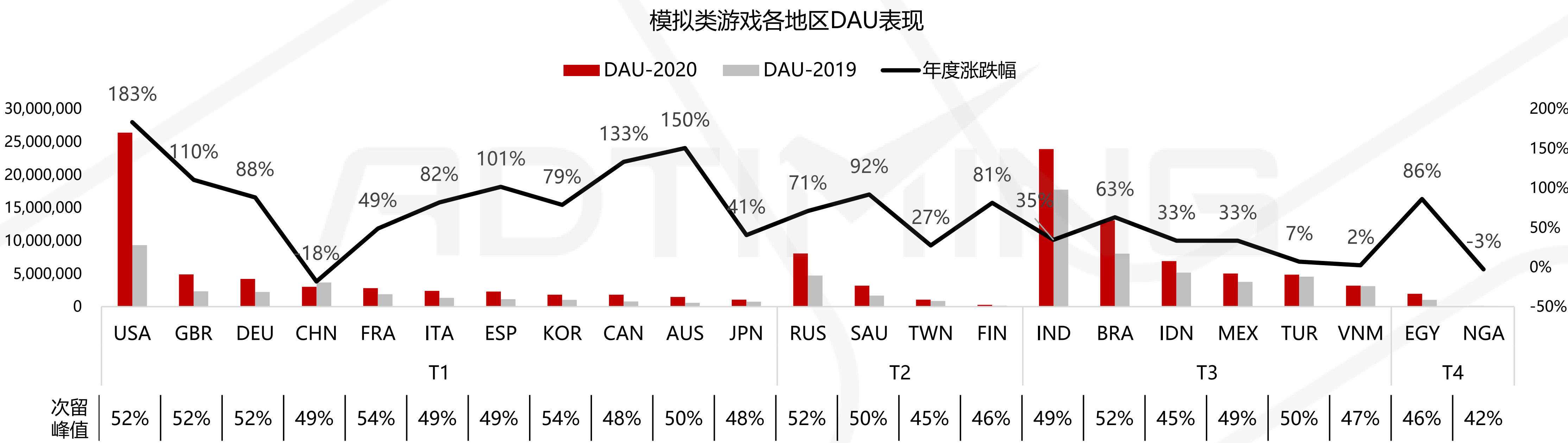
模拟玩法分类及定义

母玩法	模拟							
子玩法	模拟经营		模拟养成		生活模拟		其它	
定义	玩家扮演管理者的角色，对游戏中虚拟的现实世界进行经营管理；完成“人→钱→经营”的循环。		养成是模拟养成游戏的核心元素。玩家需要在游戏中培育对特定的对象（人或动物）。玩家可在其中获得成就感。		模拟生活中的某个真实场景的游戏，覆盖题材广泛；玩法简单易上手，仅存在于超休闲游戏。		由于一些模拟子玩法内的产品数量不多，较为小众，故将它们都归在“其它”类别中。其中包括纯模拟器，模拟钓鱼等。	
游戏举例	《江南百景图》	《TV Empire Tycoon》	《Talking Tom Cat》	《Pou》	《Acrylic Nails!》	《Dentist Bling》	《9 Months》	《A Girl Adrift》
玩法例图								

ADTIMING

模拟类整体地区表现：
美国为最大流量池，年度增长强劲；T3地区聚集最多用户；法国、加拿大留存亮眼

- 纵观全球范围，T1市场的美国是这个玩法最大的流量池，提供主要活跃用户的同时，DAU增幅也达183%。
- T3地区聚集最多用户，印度、巴西、印尼、墨西哥地区在DAU体量可观的情况下，保持33%~63%的稳定年度增长。
- 从留存角度看，次留峰值表现优秀，大部分地区超过45%，法国和韩国的次留峰值最高，达到54%。



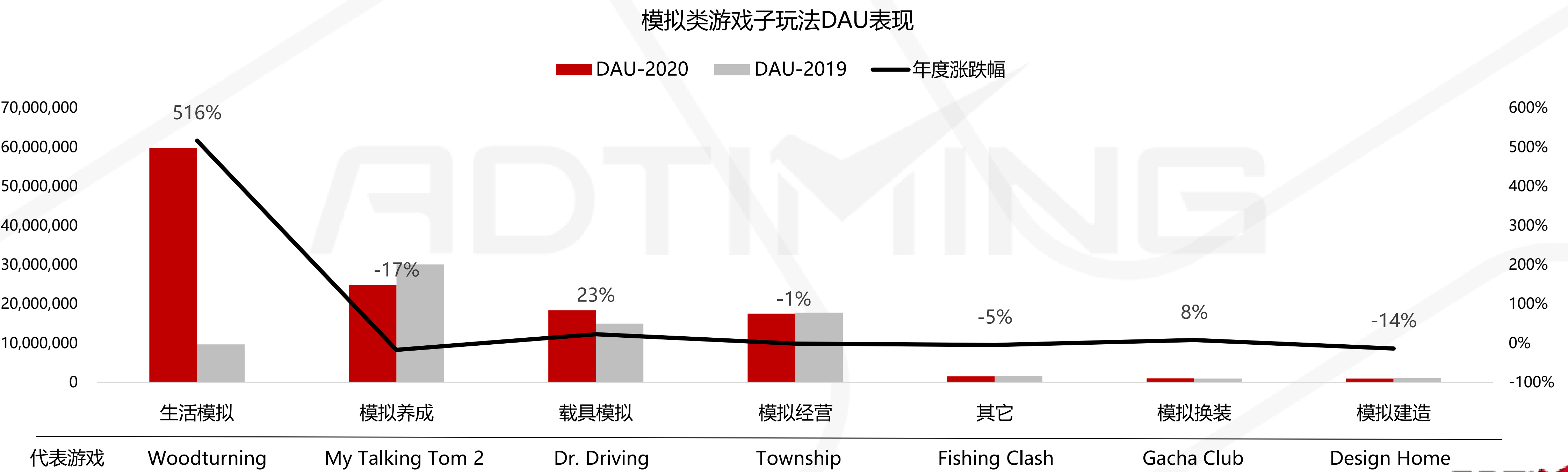
	USA	GBR	DEU	CHN	FRA	ITA	ESP	KOR	CAN	AUS	JPN	RUS	SAU	TWN	FIN	IND	BRA	IDN	MEX	TUR	VNM	EGY	NGA
次留峰值	52%	52%	52%	49%	54%	49%	49%	54%	48%	50%	48%	52%	50%	45%	46%	49%	52%	45%	49%	50%	47%	46%	42%

* 数据说明：由于中国市场的Android渠道复杂，故本报告中，所有中国市场相关数据，仅代表iOS市场。另：中国iOS的占比仅为18%。
* 数据来源：Apptopia，其中留存数据存在偏差，可能会低于真实留存数据。

ADTIMING

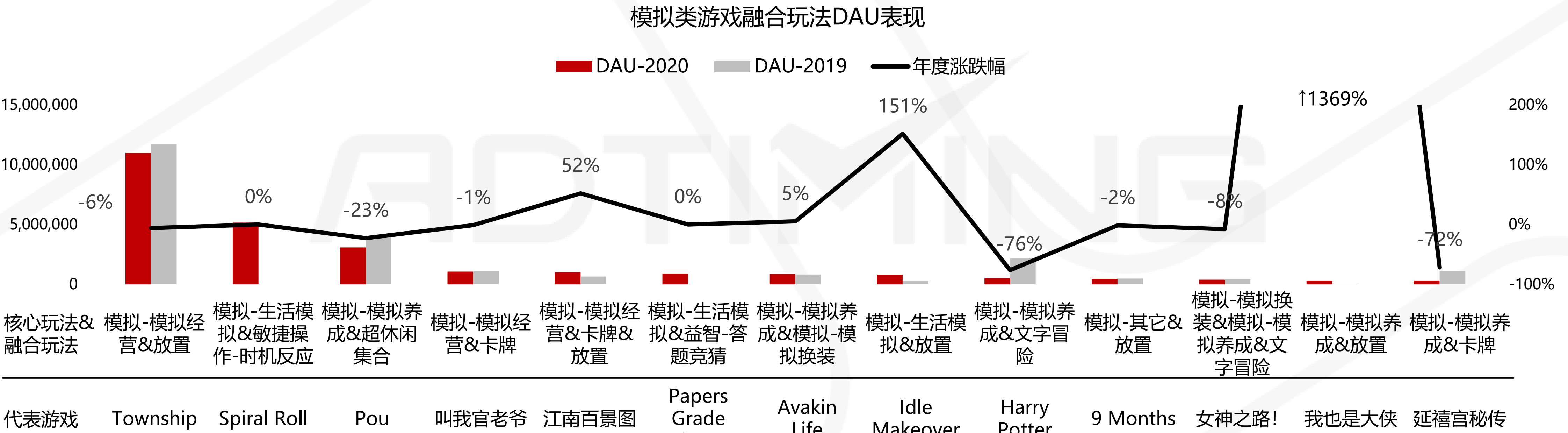
模拟类子玩法表现：生活模拟实现最高涨幅，跃居成为DAU最大子玩法

- 模拟类游戏子玩法丰富，共7种，其中属生活模拟（516%；代表游戏为Voodoo发布的《Woodturning》）玩法的玩家数增长最为突出。与之相对的是，其它子玩法增长乏力，模拟养成和模拟经营都出现了-17%和-1%的跌幅。
- 生活模拟不仅涨幅最大，且在2020年超越模拟养成，成为模拟类产品中最多日活玩家汇聚的玩法；载具模拟保持23%的稳定增长，DAU超过模拟经营排名第三。



模拟类融合玩法-用户：模拟-模拟经营&放置最热；模拟-生活模拟&敏捷操作类涨幅最大

- 模拟类游戏中，模拟-模拟经营&放置的玩法在2020年依旧最热（用户体量小幅下滑6%），有老游《Township》，以及2020年新游《Prison Empire Tycoon》共同贡献DAU体量。
- 模拟-生活模拟&时机反应这一玩法用户体量激增，《Spiral Roll》《Log Thrower》等2020发布的超休闲手游共同聚集庞大流量池。
- 而位居头部的部分经典融合方式（例如模拟养成&超休闲集合《Pou》）DAU量级呈现小幅下跌趋势（-23%）。



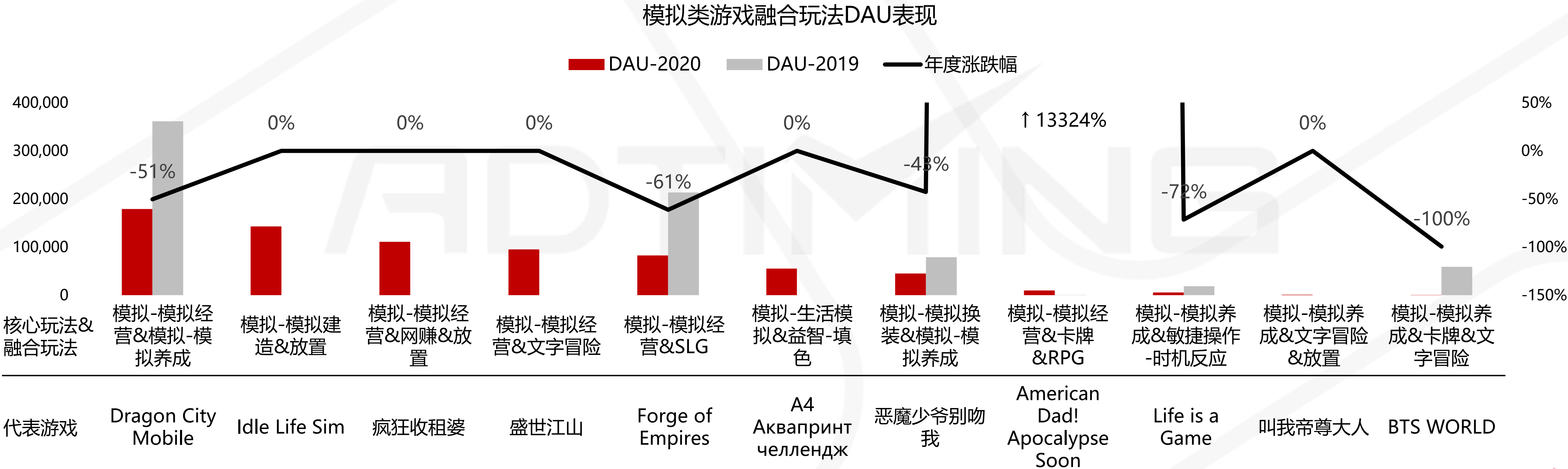
* 数据说明：有的玩法TOP30游戏均为2020年新游，所以会缺失2019年的数据，导致出现0%的环比变化情况。

ADTIMING

模拟类融合玩法-用户（接上）：新晋、掉榜频繁，模拟类融合玩法组合多样性高

- 2020年，头部游戏出现模拟建造&放置、模拟经营&网赚&放置、模拟经营&文字冒险等多元化融合玩法，DAU体量相对表现良好。
- 同时，模拟类融合玩法于2020年也有多款掉榜，可见该玩法组合方式的多样性。

2020年掉榜融合玩法及其代表游戏	
模拟-模拟经营&沙盒	Internet Cafe Simulator
模拟-模拟经营&模拟-生活模拟	Operate Now: Hospital
模拟-模拟经营&模拟-模拟换装&放置	金融教父
模拟-模拟经营&合成&放置	串串人生
模拟-模拟经营&放置&RPG	Idle Theme Park
模拟-模拟养成&模拟-模拟建造	Funtopia

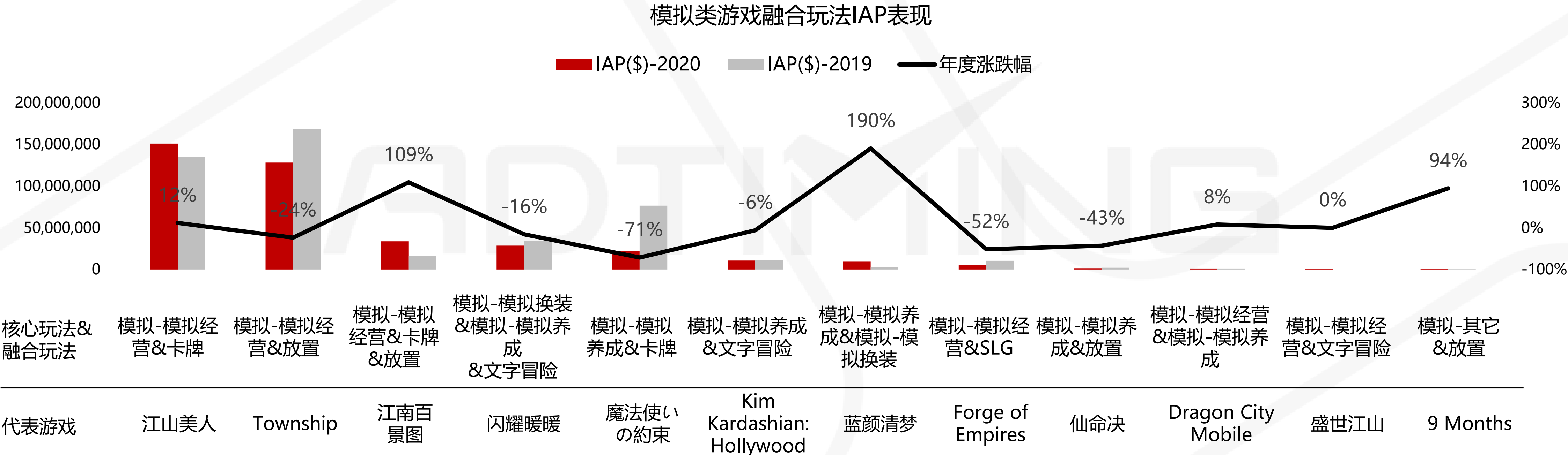


* 数据说明：有的玩法TOP30游戏均为2020年新游，所以会缺失2019年的数据，导致出现0%的环比变化情况。

ADTIMING

模拟类融合玩法-变现：模拟经营&卡牌、模拟经营&放置的内购营收能力遥遥领先

- 模拟类游戏融合玩法中，模拟经营&卡牌、模拟经营&放置的内购营收能力最强。
- 模拟经营&卡牌IAP年度增长12%，头部游戏《江山美人》《叫我官老爷》《一个官人一个妻》等主要发布在2019及以前，但IAP营收在2020年普遍保持稳定，部分还呈现上涨趋势。
- 模拟-模拟经营&放置的代表作《Township》吸金能力最强，但年度跌幅近5000万，近一年发布的《Prison Empire Tycoon》《Hotel Empire Tycoon》贡献可观的IAP收入。



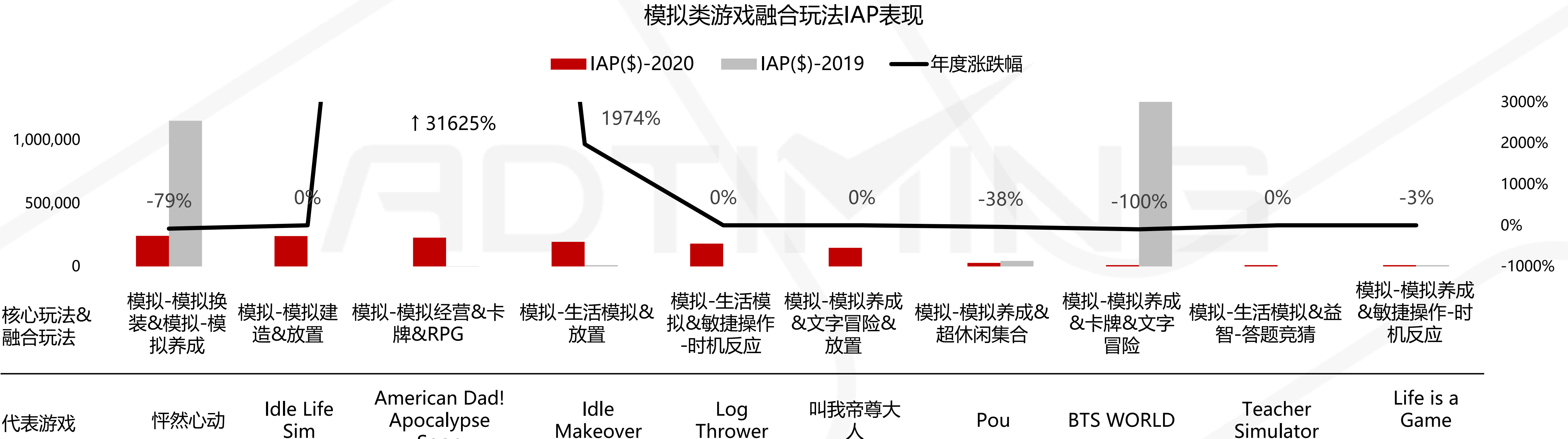
核心玩法&融合玩法	模拟-模拟经营&卡牌	模拟-模拟经营&放置	模拟-模拟经营&卡牌&放置	模拟-模拟换装&模拟-模拟养成&文字冒险	模拟-模拟养成&卡牌	模拟-模拟养成&文字冒险	模拟-模拟养成&模拟-模拟换装	模拟-模拟经营&SLG	模拟-模拟养成&放置	模拟-模拟经营&模拟-模拟养成	模拟-模拟经营&文字冒险	模拟-其它&放置
代表游戏	江山美人	Township	江南百景图	闪耀暖暖	魔法使いの約束	Kim Kardashian: Hollywood	蓝颜清梦	Forge of Empires	仙命决	Dragon City Mobile	盛世江山	9 Months

* 数据说明：有的玩法TOP30游戏均为2020年新游，所以会缺失2019年的数据，导致出现0%的环比变化情况。

ADTIMING

模拟类融合玩法-变现（接上）：模拟经营&卡牌&RPG、生活模拟&放置迎来IAP大幅增长

- 模拟类游戏融合玩法中，模拟经营&卡牌&RPG、生活模拟&放置两类的IAP也迎来亮眼增长。
- 与之相对的是模拟换装&模拟养成、模拟养成&卡牌&文字冒险IAP大跳水。单纯融合模拟换装玩法的游戏以早期的暖暖换装系列为主（如发布于2018年以前的《Love Nikki》），营收能力在最新的系列游戏《闪耀暖暖》冲击下大幅下跌。模拟养成&卡牌&文字冒险方面，2019年发布的《BTS WORLD》《꽃피는 달빛》两款代表游戏在2020年IAP缩水严重，导致该玩法内购吸金能力大幅减弱。



* 数据说明：有的玩法TOP30游戏均为2020年新游，所以会缺失2019年的数据，导致出现0%的环比变化情况。

ADTIMING

玩法2：益智类

答题竞猜、填色、眼力考验、数字解谜、破案、连水管、（类）俄罗斯方块、密室逃脱、单词解谜、单词解谜、脑洞解谜、涂鸦、色块填充、规划、物理解谜、2048合成、拼图、其它

益智玩法分类及定义

母玩法	益智					
子玩法	色块填充		规划		物理解谜	
定义	控制一个色块在地图中进行移动，所经过之处将会被填上颜色。将全地图的空白区域均填上色即可；部分游戏需要在过程中躲避障碍。		为游戏内元素规划一定的行径道路或顺序，保证它能顺利到达既定的终点；移动的顺序、方向、位置可能都是需要考量的元素；玩法包块华容道、画线停车及推球填坑，解开绳索等。		加入物理模拟元素，玩家需要运用到一定的物理知识（诸如重力、摩擦力、杠杆原理等）达成通关目标。该玩法内游戏之间的核心玩法差异较大，且涉及游戏众多，包括：割绳子、拉别针、划沙等。	
游戏举例	《Color Fill 3D》	《Amaze!!!》	《Park Master》	《华容道》	《Pull Him Out》	《Sand Balls!》
玩法例图	153 154	LEVEL 11	Level 25	华容道 返回 求助 专业 1 移动步数 9 最佳步数 26 上一关 下一关		

ADTIMING

益智玩法分类及定义

母玩法	益智					
子玩法	2048合成		拼图		脑洞解谜	
定义	2048玩法，在合适的位置合成相同的数字，避免整个盘子被填满。		涵盖传统拼图、模型拼接、图形拼接等2d或3d的拼接方式。玩家需运用图形想象力完成拼接。		脑洞趣味谜题，破解方式颠覆传统思路，多反常理出牌； 需玩家运用创造力、逻辑思维和细节洞察能力解开谜题；部分游戏伴随有剧情嵌套。	
游戏举例	《2048》	《Chain Cube》	《Pocket World 3D》	《Fit ‘em All》	《Death Incoming》	《Clue Hunter》
玩法例图						

ADTIMING

益智玩法分类及定义

母玩法	益智					
子玩法	答题竞猜		填色		连水管	
定义	考验玩家的知识储备；多为1v1或1vN竞猜答题的形式（比拼速度和正确率）；也有少部分是单人答题（比拼速度和正确率）。		以数字为线索，对一副图内的各个部分进行填充上色，最终绘制为成品。		需要旋转、拼凑、或移动一个个或直或弯的管道，让它们的入口和出口彼此相连，并能形成一条完整的通道连接起点到终点。	
游戏举例	《Trivia.io》	《Trivia Crack》	《Sandbox》	《Happy Color》	《Unblock Balls》	《Flow Free》
玩法例图						

ADTIMING

益智玩法分类及定义

母玩法	益智					
子玩法	数字解谜		单词解谜		眼力考验	
定义	最常见的为数独，根据9×9盘面上的已知数字，推理出所有剩余空格的数字，并满足每一行、每一列、每一个宫内的数字均含1-9且不重复；还包括nonogram玩法，以猜谜的方式绘画数织图。		根据字母线索组成单词；国内多为组成语。		包括找不同和隐藏物品两种玩法。找不同：侦查细节，从两幅仅有细微差别的图片中找到不同之处；隐藏物品：从画面的大量物品中找到过关需要的特定物品。	
游戏举例	《Sudoku》	《Nonogram.com》	《Wordscapes》	《Scrabble Go》	《Find Out》	《TapTap Differences》
玩法例图						

ADTIMING

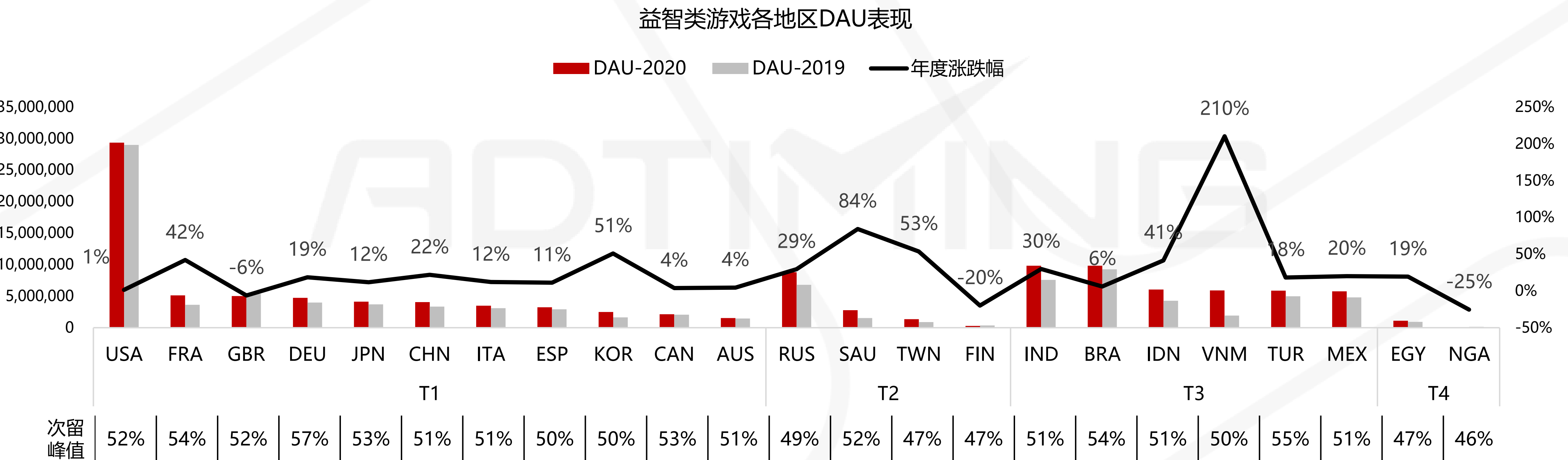
益智玩法分类及定义

母玩法	益智							
子玩法	密室逃脱/破案		(类）俄罗斯方块		涂鸦		其它	
定义	探索地图，收集线索和道具，用以破解层层机关，从而顺利逃出密室/破解谜案。		包括传统俄罗斯方块及近年来衍变出的俄罗斯方块变形版；变形版：方块不会以下落的形式出现，而是有3~4个模型供玩家选择并填入主图中，行成一条完整的线即可消除。		形式包括你画我猜、根据要求绘图竞速、为游戏内角色绘制道具/物品等；多为简笔画形式。		由于一些益智子玩法内的产品数量不多，较为小众，故将它们都归在“其它”类别中。其中包括记忆力考验、数学解谜等。	
游戏举例	《Samsara Room》	《Murders in the Alps》	《Block Puzzle》	《Woodoku》	《DOP》	《Draw Joust》	《Naga Tap》	《Totally Reliable Delivery》
玩法例图								

ADTIMING

益智类整体地区表现：美国为最大流量池，但整体增长乏力；越南的增速最为亮眼

- 整个益智类市场呈稳中求进的趋势，日活玩家数在大部分地区都实现了1%~85%的小幅增长。DAU年度涨幅与整体趋势表现差异大的是T3的越南地区，实现210%的大幅上升。T1的英国（-6%），T2的芬兰（-20%），和T4的尼日利亚（-25%）却出现不同程度的DAU下跌，但整体变动不大。
- 益智类游戏的最大市场在T1的美国，其次是T3的印度和巴西。T2的俄罗斯DAU也在800万以上。
- 从留存来看，除台湾（47%）、俄罗斯（49%）、芬兰（47%）等五个地区，其它地区的次留均在50%及以上。其中，属德国表现最为优异，为57%。

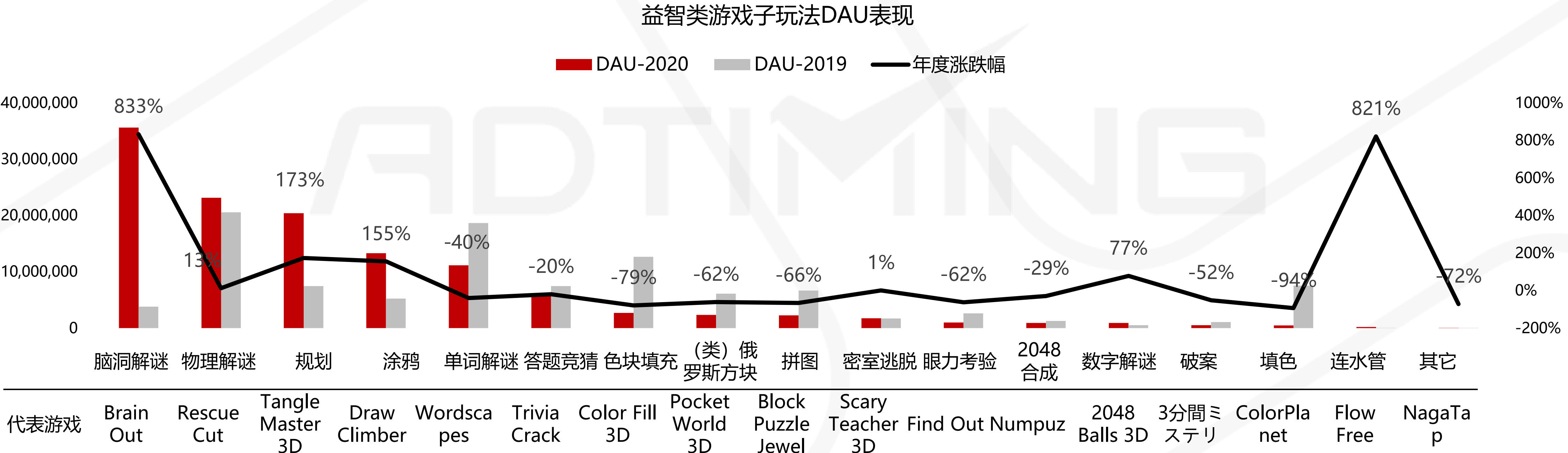


* 数据说明：由于中国市场的Android渠道复杂，故本报告中，所有中国市场相关数据，仅代表iOS市场。另：中国iOS的占比仅为18%。
* 数据来源：Apptopia，其中留存数据存在偏差，可能会低于真实留存数据。

ADTIMING

益智类子玩法表现：过半子分类出现DAU下跌，脑洞解谜实现最高涨幅，且跃居为DAU最大子玩法

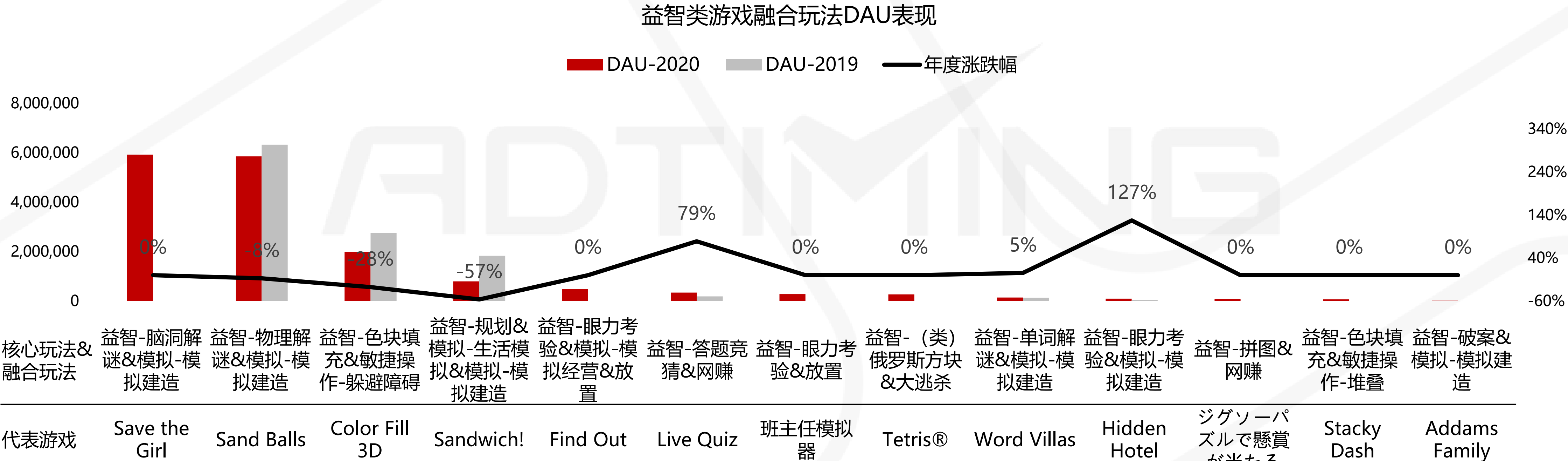
- 益智类游戏子玩法众多，共18种，DAU表现两极化较为严重，有过半子玩法都出现了-20%~-94%的下跌，其中属填色（-94%；代表游戏《ColorPlanet》）玩法的玩家数下滑最为严重，其次是色块填充（-79%；代表游戏《 Color Fill 3D》）。与之相反的是，脑洞解谜（833%；代表游戏《Brain Out》《Clue Hunter》)和连水管（821%；代表游戏《Ball Pipes》）玩法均实现了超过800%的涨幅。上述提到的脑洞解谜不仅涨幅最快，且贡献了益智类游戏最多的日活玩家。
- 物理解谜玩法DAU量级位居第二，实现8%的稳步增长。规划和涂鸦玩法类的新游较多，上浮空间大，且均在DAU Top5内。2019年日活玩家数排名第二的单词解谜却出现了-40%的下滑，排名也跌落至第五位。



益智类融合玩法-用户：2020新涌现的融合方式居多，2019的融合玩法更为吸量

- 益智类游戏中像**眼力考验&模拟经营**（《Find Out》）、**眼力考验&放置**（《班主任模拟器》）和**（类）俄罗斯方块&大逃杀**（《Tetris®》）等都是2020年新上榜的融合玩法，这类新融合占据了过半的席位。
- 而位居头部的均为2019年已试验成功过的融合方式，例如脑洞解谜&模拟建造，物理解谜&模拟建造，色块填充&躲避障碍等。其中，**模拟建造是益智类游戏最为偏爱融入的玩法。**
- 涨幅最为明显的融合玩法为**物理解谜&模拟-模拟建造**，其代表游戏是《Sand Balls》。

2020年掉榜融合玩法及其代表游戏	
益智-规划&益智-色块填充	Path Painter
益智-破案&AR	Avo!
益智-色块填充&模拟-模拟建造	House Paint
益智-破案&文字冒险	Detention
益智-物理解谜&动作-街机动作	Glitch Fixers
益智-单词解谜&合成	成语群英传
益智-物理解谜&放置	Hello Stars

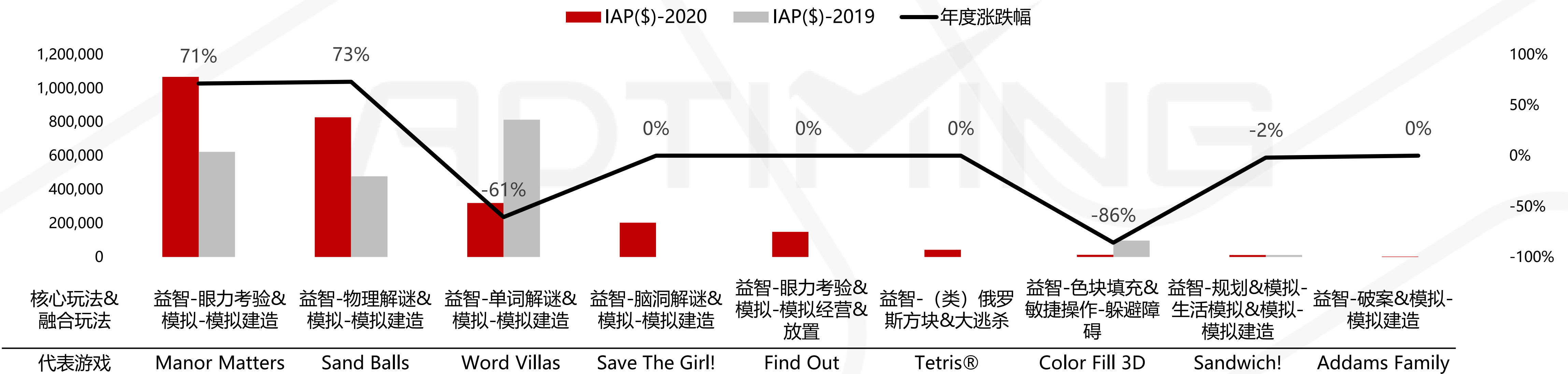


* 数据说明：有的玩法TOP30游戏均为2020年新游，所以会缺失2019年的数据，导致出现0%的环比变化情况。

ADTIMING

益智类融合玩法-变现：模拟建造的外围系统为轻度游戏带来变现潜力

- **内购营收额排名前四的融合玩法均与模拟建造有关，** 可见模拟建造的融入能为游戏的变现带来一定的潜力，即便是像《Sand Balls》《Save the Girl》这类玩法本身尤为轻度的产品，也可以集成这样的外围系统。



核心玩法&融合玩法	益智-眼力考验&模拟-模拟建造	益智-物理解谜&模拟-模拟建造	益智-单词解谜&模拟-模拟建造	益智-脑洞解谜&模拟-模拟建造	益智-眼力考验&模拟-模拟经营&放置	益智-（类）俄罗斯方块&大逃杀	益智-色块填充&敏捷操作-躲避障碍	益智-规划&模拟-生活模拟&模拟-模拟建造	益智-破案&模拟-模拟建造
代表游戏	Manor Matters	Sand Balls	Word Villas	Save The Girl!	Find Out	Tetris®	Color Fill 3D	Sandwich!	Addams Family

* 数据说明：有的玩法TOP30游戏均为2020年新游，所以会缺失2019年的数据，导致出现0%的环比变化情况。

ADTIMING

玩法3：射击类

轻射击、益智射击、FPS/TPS

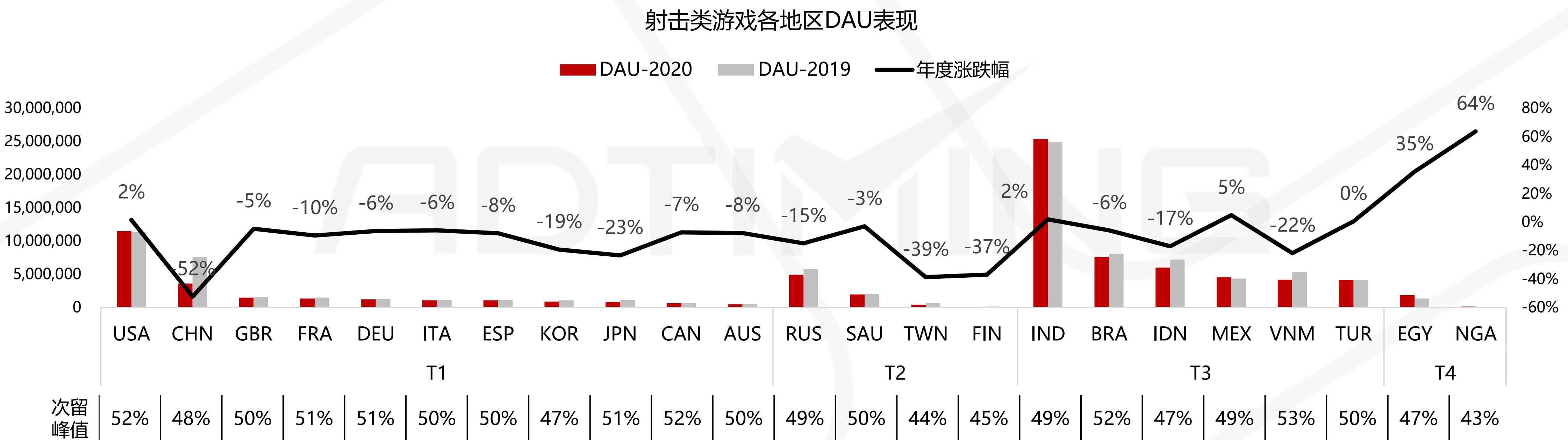
射击玩法分类及定义

母玩法	射击					
子玩法	轻射击		益智射击		TPS/FPS	
定义	游戏中玩家需要进行把握时机、瞄准、射击等一系列动作，玩家不需要为设计路线做过多的思考。		射击时玩家需要规划射击路线，让投掷物顺利击中目标物，通常没有时间限制。		需要瞄准、射击目标的游戏，中重度射击则更需要玩家观察时机、考验反应力。	
游戏举例	《Knock’ em all》	《Flip the Gun》	《Hitmasters》	《Cannon Shot!》	《PUBG Mobile》	《Dead target》
玩法例图						

ADTIMING

射击类整体地区表现：
全球大部分地区用户体量出现小幅缩水；以印度为首的T3地区汇聚最多流量

- 纵观全球各地射击类手游用户体量，绝大多数地区DAU呈小幅度缩水（下跌幅度不超过60%）。
- 射击类手游用户主要集中在以印度为首的T3地区。其中，印度的日活玩家以绝对优势的用户体量稳居全地区DAU第一位。T3其它地区的DAU数量差异不大并拥有可观量级。T4市场埃及和尼日利亚也实现一定增幅，分别达35%和64%，且埃及的用户体量突破180万，具有一定潜力。
- 从留存角度看，次留峰值表现优秀，大部分地区超过50%。T1市场的美国（52%）、加拿大（52%），T3市场的巴西（52%）、越南（53%）次留表现最为亮眼。



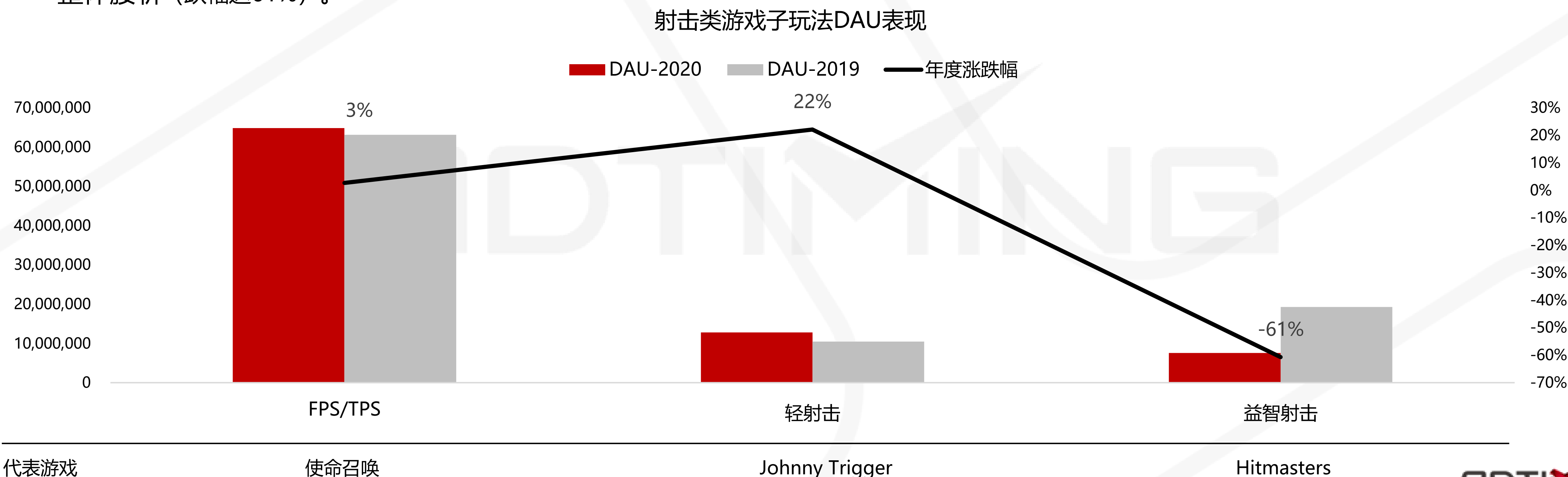
	USA	CHN	GBR	FRA	DEU	ITA	ESP	KOR	JPN	CAN	AUS	RUS	SAU	TWN	FIN	IND	BRA	IDN	MEX	VNM	TUR	EGY	NGA
次留峰值	52%	48%	50%	51%	51%	50%	50%	47%	51%	52%	50%	49%	50%	44%	45%	49%	52%	47%	49%	53%	50%	47%	43%

* 数据说明：由于中国市场的Android渠道复杂，故本报告中，所有中国市场相关数据，仅代表iOS市场。另：中国iOS的占比仅为18%。
* 数据来源：Apptopia，其中留存数据存在偏差，可能会低于真实留存数据。

ADTIMING

射击类子玩法表现：
FPS/TPS、轻射击热度持续发展；益智射击因2020年跌榜游戏较多，DAU总体量腰斩

- 射击类游戏子玩法主要包括FPS/TPS、轻射击、益智射击三类。其中，FPS/TPS玩法最热，在老游（如《Garena Free Fire》）和2020年新游（《Cover Strike》等）的共同推动下，DAU排名第一的同时保持稳定发展，增幅3%。
- 《Johnny Trigger》《Knock 'em All》《Pocket Sniper!》等爆款超休闲产品在2020年问世，新颖的玩法、极简的操作和放大的爽感推动轻射击玩法实现22%的上浮。相比较的是，该玩法内有一类产品掉榜数量多，诸如《Galaxy Sky Shooting》《Fastlane》等一系列飞机大战题材的游戏热度均有下滑。
- 反观益智射击，尽管有《Hitmasters》等用户百万量级游戏强势入局，但在2020年跌榜游戏超半数的情况下（跌榜率达54%），DAU整体腰斩（跌幅达61%）。

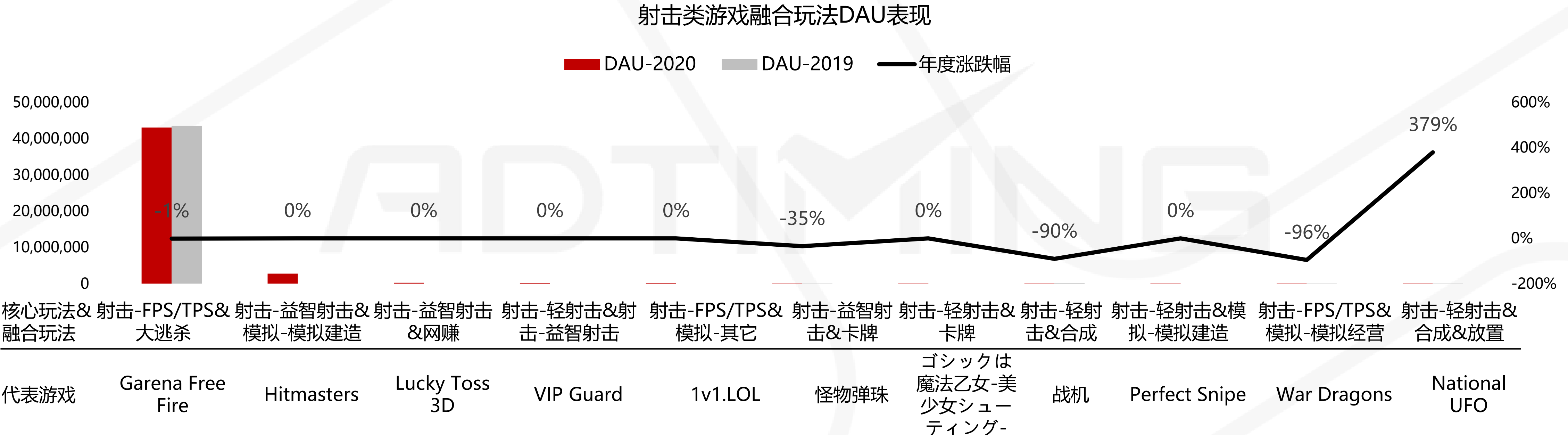


ADTIMING

射击类融合玩法-用户：射击类融合玩法组合多样；益智射击&模拟建造增长强势

- 射击类游戏的融合玩法多样，覆盖模拟、卡牌、合成、放置、MOBA等领域。
- 众多玩法中，射击-FPS/TPS&大逃杀聚集最多用户，并保持稳定发展（年度DAU略下跌1%）。在大逃杀玩法引进后，多与射击相结合。除了熟知的《绝地求生》《使命召唤》外，2020年IGG上线的《Omega Legends》也是一股强势的力量
- 益智射击&模拟建造DAU异军突起，总体量近300万（由《Hitmasters》推动）。

2020年掉榜融合玩法及其代表游戏	
射击-益智射击&合成	Gunman 3D!
射击-FPS/TPS&模拟-载具模拟	Modern Warplanes
射击-轻射击&RPG-Roguelike	Bombastic Brothers
射击-FPS/TPS&卡牌	BAD 2 BAD



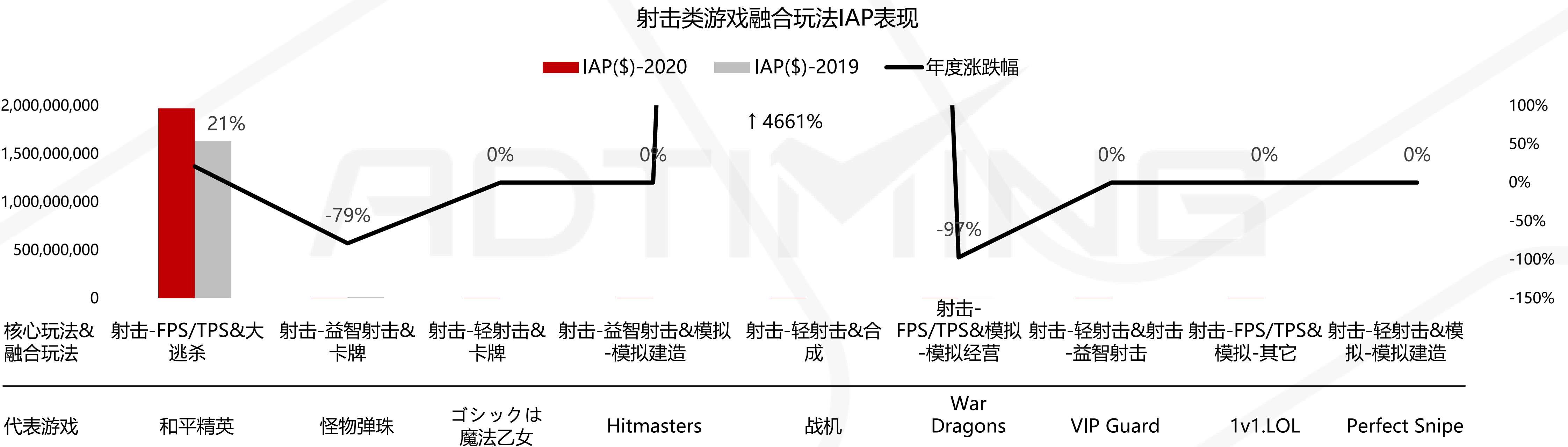
核心玩法&融合玩法	射击-FPS/TPS&大逃杀	射击-益智射击&模拟-模拟建造	射击-益智射击&网赚	射击-轻射击&射击-益智射击	射击-FPS/TPS&模拟-其它	射击-益智射击&卡牌	射击-轻射击&卡牌	射击-轻射击&合成	射击-轻射击&模拟-模拟建造	射击-FPS/TPS&模拟-模拟经营	射击-轻射击&合成&放置
代表游戏	Garena Free Fire	Hitmasters	Lucky Toss 3D	VIP Guard	1v1.LOL	怪物弹珠	ゴシックは魔法乙女-美少女シューティング-	战机	Perfect Snipe	War Dragons	National UFO

* 数据说明：有的玩法TOP30游戏均为2020年新游，所以会缺失2019年的数据，导致出现0%的环比变化情况。

ADTIMING

射击类融合玩法-变现：FPS/TPS&大逃杀吸金能力持续增强，多个头部爆款贡献主要营收

- 射击类游戏融合玩法中，营收基本集中在FPS/TPS&大逃杀这一个玩法上（IAP总体量近20亿美金），由《和平精英》《使命召唤》《荒野行动》《绝地求生》《堡垒之夜》等火热“吃鸡”游戏带动。这一玩法在2020年用户付费能力持续增强，在DAU下跌的情况下IAP保持21%的正向增长。
- 益智射击&卡牌、轻射击&卡牌的IAP总量在百万量级。其中，益智射击&卡牌玩法下的《怪物弹珠》IAP实现年度增长，但2019年爆款《ジョジョの奇妙な冒険 》IAP断崖式缩水，导致该玩法总内购营收跳水。



* 数据说明：有的玩法TOP30游戏均为2020年新游，所以会缺失2019年的数据，导致出现0%的环比变化情况。

ADTIMING

玩法4：消除类

——无子玩法

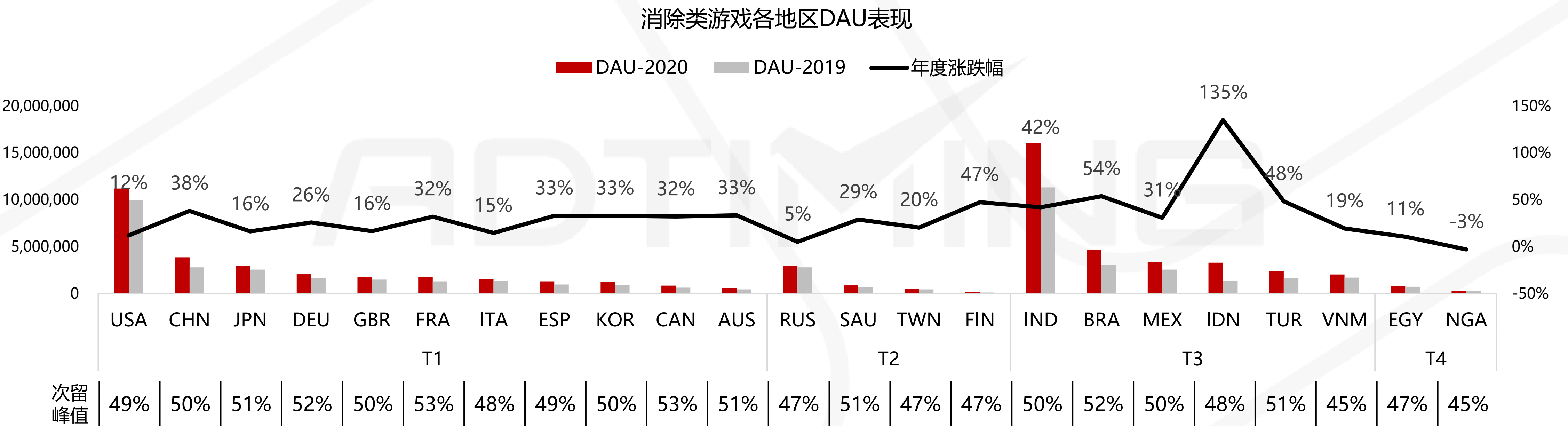
消除玩法定义

玩法	消除			
定义	将一定量相同的游戏元素，使它们彼此相邻配对消除来获胜。通常是将三个同样的元素配对消除。			
游戏举例	《Tile Master》	《松松总动员》	《Gardenscapes》	《Fishdom》
玩法例图				

ADTIMING

消除类整体地区表现：
T3地区聚集最多用户，印度为最大流量池；全球绝大部分地区保持DAU年度正增长

- 消除类手游在全球各地基本保持年度正增长（仅尼日利亚DAU缩3%）。其中T3市场是消除类手游的主要用户聚集地，其次是T1市场。
- T3市场中，印度汇聚了最多用户，远超巴西、墨西哥、印尼等地，并保持42%的可观增长幅度。T1市场中，美国保持12%的用户增长，DAU排名第一，余下用户均匀分布在中国（iOS）、日本、德国等地。
- 从留存角度看，半数地区次留在50%及以上。其中，德国、加拿大的次留峰值最为亮眼，为52%和53%。

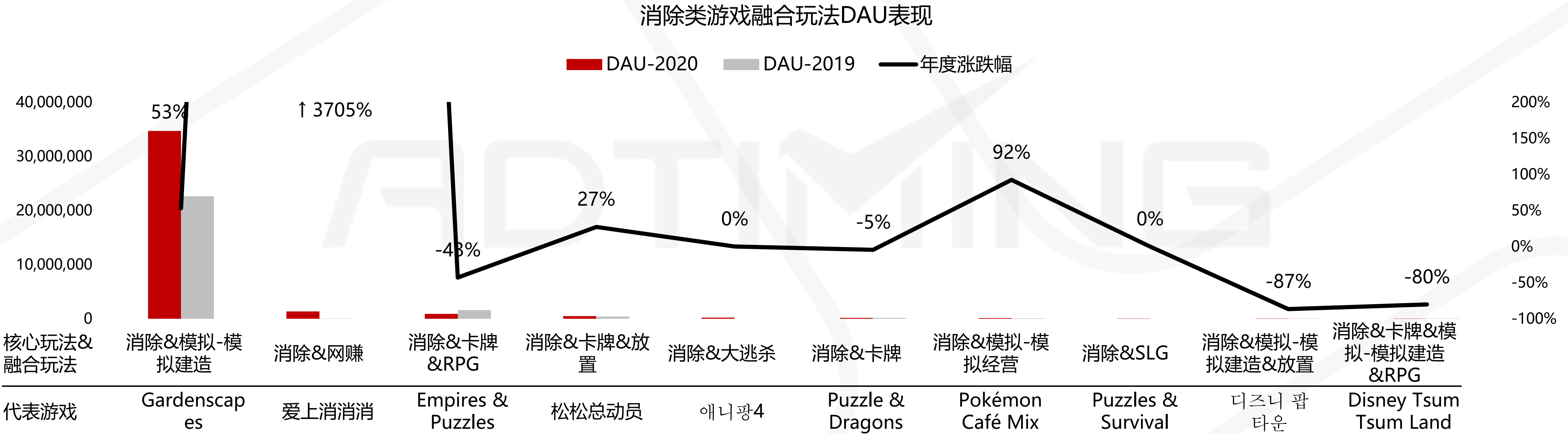


* 数据说明：由于中国市场的Android渠道复杂，故本报告中，所有中国市场相关数据，仅代表iOS市场。另：中国iOS的占比仅为18%。
* 数据来源：Apptopia，其中留存数据存在偏差，可能会低于真实留存数据。

消除类融合玩法-用户：
消除&模拟建造DAU增长，经典老游热度持续升温；消除&网赚迅速聚集一波用户

- 消除&模拟建造玩法在2020年热度不减，并保持稳定用户体量增长（上行53%），以《Gardenscapes》《Homescapes》《Fishdom》这三款经典老游持续推动发展。
- 消除&网赚类玩法跻身第二，有《爱上消消消》《开心点点消》等2020年发布的火热网赚游戏迅速聚集一批用户。
- 消除&大逃杀玩法和消除&SLG虽然由于产品数量少、DAU量级稍显一般，但这种融合方式从市场来看创新度较高。

2020年掉榜融合玩法及其代表游戏	
消除&体育运动	Puzzle Hockey
消除&卡牌&模拟-模拟建造	Disney POP TOWN
消除&AR&卡牌	GETCHA GHOST
消除&模拟-模拟经营&放置	旅行串串
消除&射击-轻射击	Tower Color

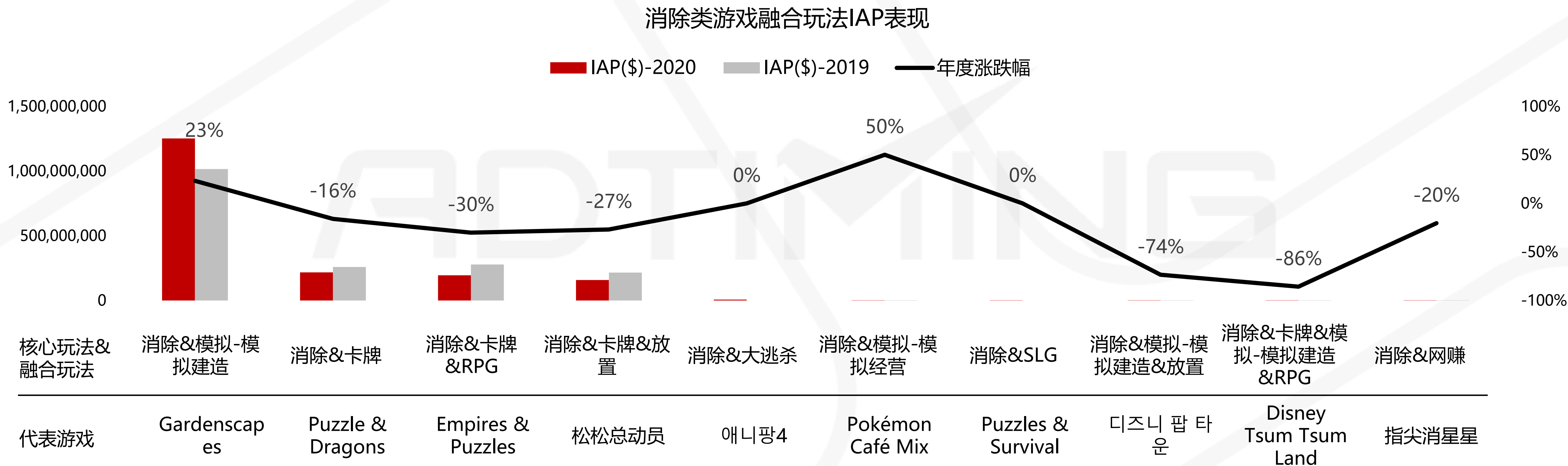


* 数据说明：有的玩法TOP30游戏均为2020年新游，所以会缺失2019年的数据，导致出现0%的环比变化情况。

ADTIMING

消除类融合玩法-变现：消除&模拟-模拟建造内购营收能力最强，遥遥领先于其它玩法

- 消除类游戏融合玩法中，消除&模拟-模拟建造内购营收能力最强，遥遥领先于其它玩法，并保持23%的年度正增长。其中，2016~2017年发布的老游《Gardenscapes》《Homescapes》贡献主要营收。
- 除消除&模拟-模拟建造玩法外，消除&卡牌（-16%）、消除&卡牌&RPG（-30%）、消除&卡牌&放置（-27%）的IAP较为可观。



核心玩法&融合玩法	消除&模拟-模拟建造	消除&卡牌	消除&卡牌&RPG	消除&卡牌&放置	消除&大逃杀	消除&模拟-模拟经营	消除&SLG	消除&模拟-模拟建造&放置	消除&卡牌&模拟-模拟建造&RPG	消除&网赚
代表游戏	Gardenscapes	Puzzle & Dragons	Empires & Puzzles	松松总动员	애니팡4	Pokémon Café Mix	Puzzles & Survival	디즈니 팝 타운	Disney Tsum Tsum Land	指尖消星星

* 数据说明：有的玩法TOP30游戏均为2020年新游，所以会缺失2019年的数据，导致出现0%的环比变化情况。

ADTIMING

玩法5：敏捷操作类

堆叠、时机反应、躲避障碍、潜藏、其它

敏捷操作玩法分类及定义

母玩法	敏捷操作					
子玩法	时机反应		躲避障碍		堆叠	
定义	玩家可控制角色后退、前进、停止或进行一系列跑、跳、飞等动作，但需要玩家观察周边的情况，把握正确的时机出击。		躲避障碍和时机反应最大的不同是，后者玩法所操作物品的动或停都由玩家掌控，玩家需要做的是把握场景变幻/关卡障碍移动的时机，让物品移动。而在躲避障碍中，所操作物品通常自动前进，无法让它停止，能进行操作的是左右移动以躲开障碍。		捡拾方块/方片进行堆叠，目的是尽可能多地让堆叠的层数变高，以存活得更久/最后获得更多的收益为主要目标。	
游戏举例	《Stack》	《Drive and Park》	《Fast Drive 3D》	《Coin Rush!》	《Cube Surfer!》	《Shortcut Run》
玩法例图						

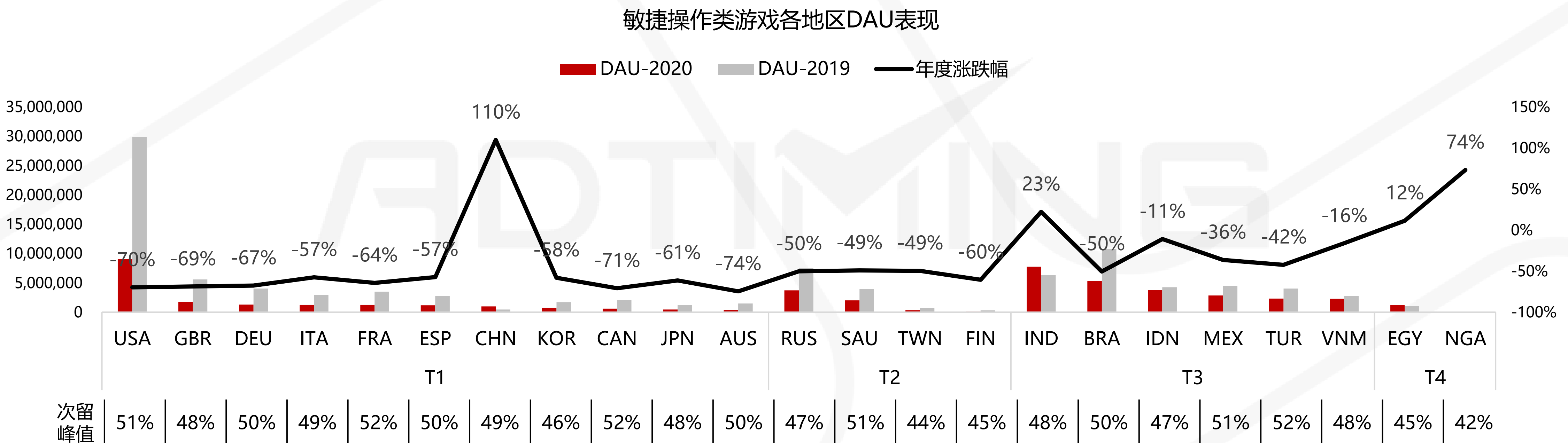
ADTIMING

敏捷操作玩法分类及定义

母玩法	敏捷操作			
子玩法	潜藏		其它	
定义	藏在隐蔽处，不被敌人的红光给扫描到，顺利达成潜伏目的（例如偷钱，窃取贵重物品，趁人不备消灭敌人等）。		由于一些敏捷操作玩法内的产品数量不多，较为小众，故将它们都归在“其它”类别中。其中包括吸附、移动、速度把控等玩法。	
游戏举例	《Wobble Man》	《Stealth Master》	《Truck’ em All》	《Picker 3D》
玩法例图				

敏捷操作类整体地区表现：由于是超休闲市场早期产品形态，目前在大部分地区日活都出现缩水

- 敏捷操作类游戏是超休闲市场早期的产品形态，因此于2020年在各大地区都出现了日活玩家数下滑的情况，仅T3的印度（23%），T4的埃及（12%）、尼日利亚（74%）以及T1的中国（iOS，110%）出现增长。
- 从总体量级来看，T1的美国，T2的俄罗斯、沙特，T3的印度、巴西和印尼仍有较大基数的玩家存在。
- 敏捷操作类游戏的次留普遍偏高，没有地区低于40%。次留表现最亮眼的地区要属法国、加拿大和土耳其，均达到了52%。



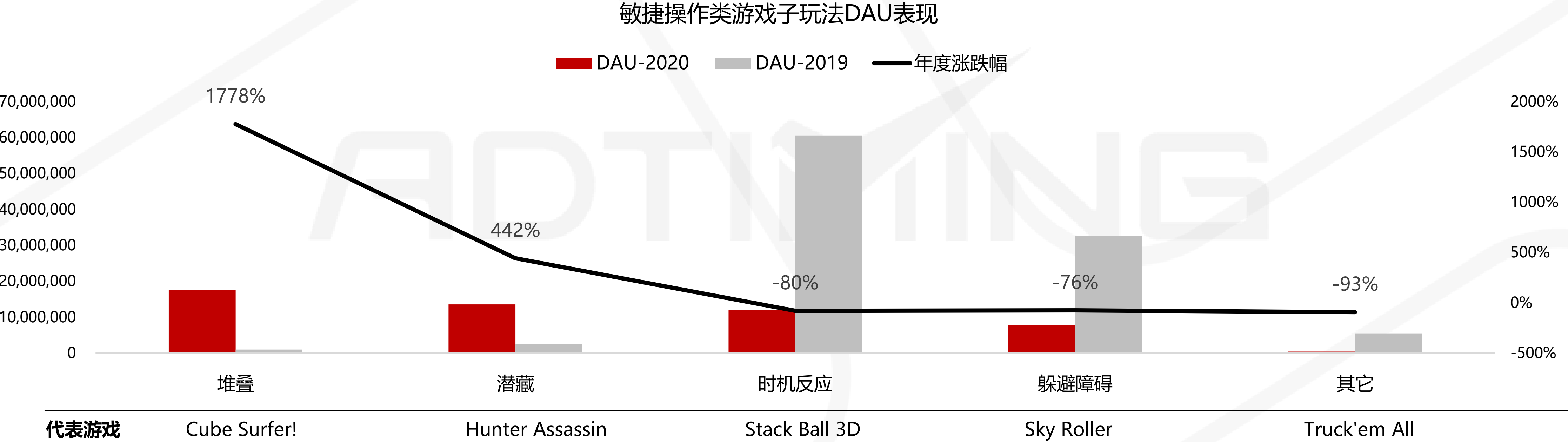
次留峰值	51%	48%	50%	49%	52%	50%	49%	46%	52%	48%	50%	47%	51%	44%	45%	48%	50%	47%	51%	52%	48%	45%	42%

* 数据说明：由于中国市场的Android渠道复杂，故本报告中，所有中国市场相关数据，仅代表iOS市场。另：中国iOS的占比仅为18%。
* 数据来源：Apptopia，其中留存数据存在偏差，可能会低于真实留存数据。

ADTIMING

敏捷操作类子玩法表现：
曾经的热门玩法时机反应、躲避障碍等DAU缩水严重；堆叠、潜藏成2020年突围玩法

- 敏捷操作类产品在各地区出现DAU缩水的情况，这一现象与时机反应（《Drop Stack Ball》《Ramp Car Jumping》）、躲避障碍（《Color Bump 3D》《Coin Rush!》）的市场热度锐减有关。这两个子玩法在2019年贡献着敏捷操作的大部分流量，却在2020年表现欠佳——新品涌现数量少，靠老游支撑流量，且由于超休闲的特性，产品生命周期一般，因此DAU体量出现了-76%到-80%的下滑。
- 与以上子玩法表现截然相反的是堆叠和潜藏，它们在2020年集中发力，虽这两个玩法下的产品数都不多，但每个都尤为吸量，诞生出《Cube Surfer!》《Stack Colors!》（堆叠）和《Hunter Assassin》《Wobble Man》（潜藏）这些的大爆款，成功推高堆叠和潜藏（分别实现1778%和442%的DAU增长）。



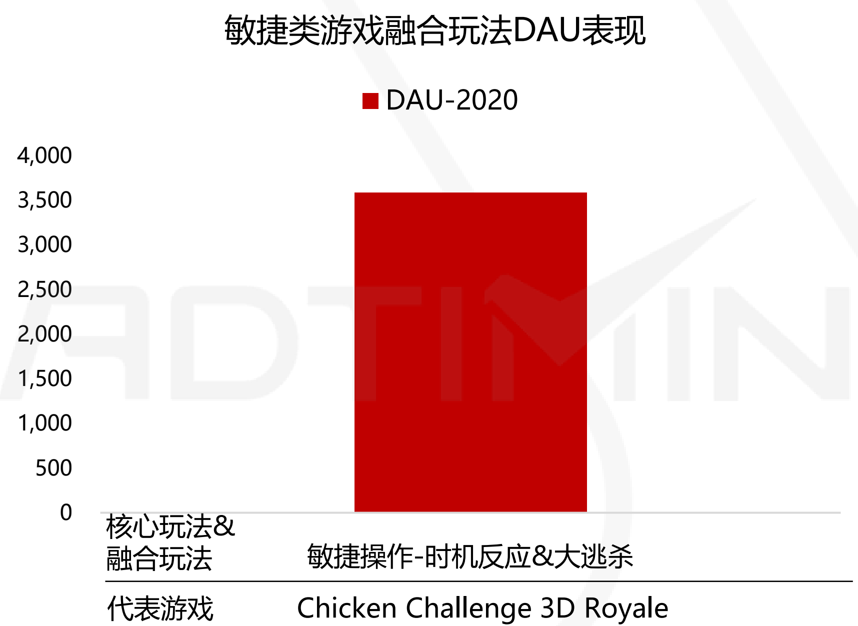
ADTIMING

敏捷操作类融合玩法：时机反应&大逃杀的融合玩法入榜

- 以《Chicken Challenge 3D Royale》为代表的融合玩法时机反应&大逃杀玩法上榜，以《Line Color 3D》为代表的融合玩法躲避障碍&色块填充玩法掉榜。
- 《Chicken Challenge 3D Royale》的玩法为操纵一只鸡过马路，避免被车辆撞到，同时需要面对的还有多达100只竞争的鸡。这款游戏曾在芬兰、法国和墨西哥上榜，但如今的日活数表现也差强人意。

（注：由于该游戏主要靠IAA变现，目前IAP量级不超过1,000，故不做该融合玩法的IAP分析）

2020年掉榜融合玩法及其代表游戏	
敏捷操作-躲避障碍&益智-色块填充	Line Color 3D



ADTIMING

玩法6：跑酷类

——无子玩法

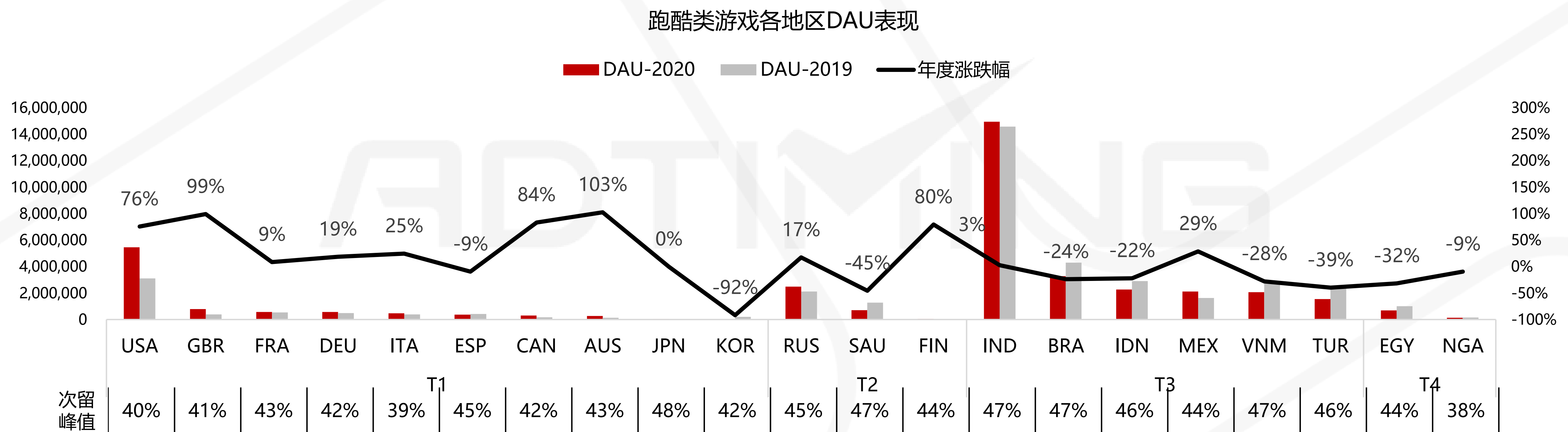
跑酷玩法定义

玩法	跑酷			
定义	玩家不可控制角色后退或停止，但可左右移动，以避开行径途中的障碍；有无尽模式或关卡制；外围系统、道具设计、奖励内容、美术品质和运营活动相较于敏捷操作-躲避障碍玩法会丰富得多。			
游戏举例	《Talking Tom Gold Run》	《Subway Surfers》	《Temple Run》	《Sonic Dash》
玩法例图				

ADTIMING

跑酷类整体地区表现：
以印度为首的T3地区聚集最多用户；美国年度DAU增长亮眼，体量跃居全球第二

- 在用户体量最大的T3地区，除墨西哥和印度保持正增长外，其余地区用户均有不同程度缩水。
- 2020年，T3的印度DAU保持稳定态势（3%增幅），并以绝对优势聚集最多用户。排在第二的是T1地区的美国，DAU实现年度76%的正向增长。从T2市场来看，俄罗斯（17%）也表现出不错的增长态势，DAU量级可观。
- 跑酷类手游在各地区的留存差异较小，次留峰值在38%~48%区间内。其中，属日本的次留表现最佳，为48%。

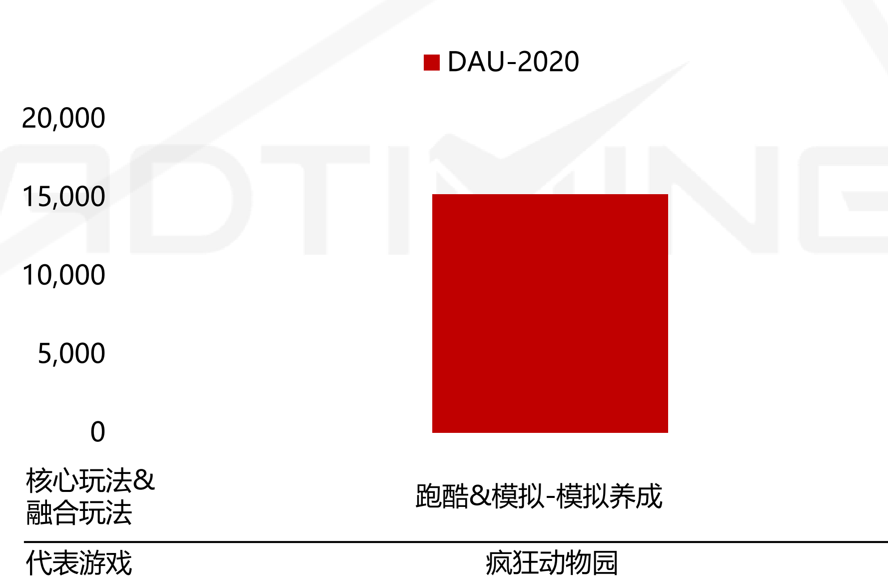


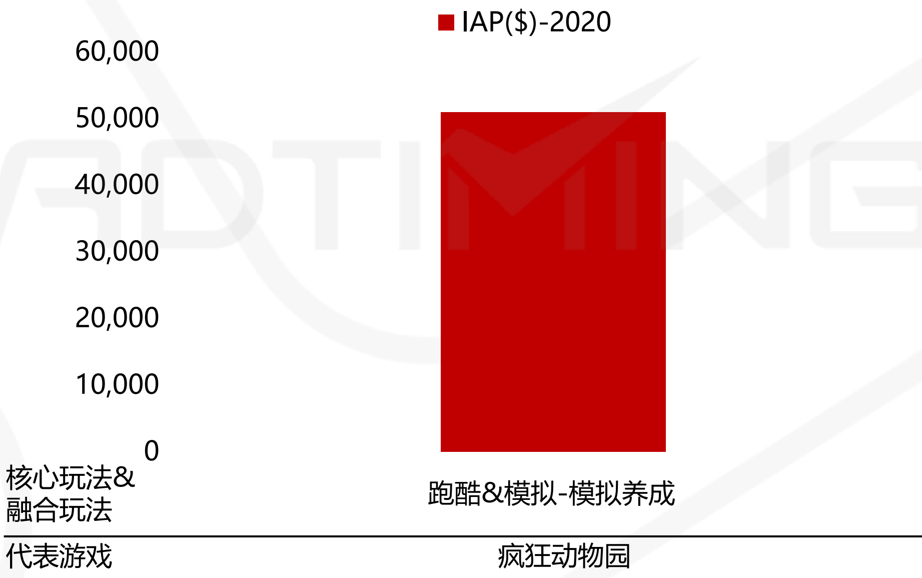
* 数据说明：由于中国市场的Android渠道复杂，故本报告中，所有中国市场相关数据，仅代表iOS市场。另：中国iOS的占比仅为18%。
* 数据来源：Apptopia，其中留存数据存在偏差，可能会低于真实留存数据。

ADTIMING

跑酷类融合玩法：跑酷&模拟-模拟养成玩法的《疯狂动物园》至今保持热度

- 2016年发行的《疯狂动物园》至今依旧是跑酷&模拟-模拟养成类融合玩法的代表作。
- 《疯狂动物园》以经典的跑酷元素，结合趣味性的前跃、切换动物玩法，加之能够收集、养成不同技能动物的设计机制，至今依旧保持一定热度和IAP营收体量。





ADTIMING

玩法7：桌游棋牌类

——无子玩法

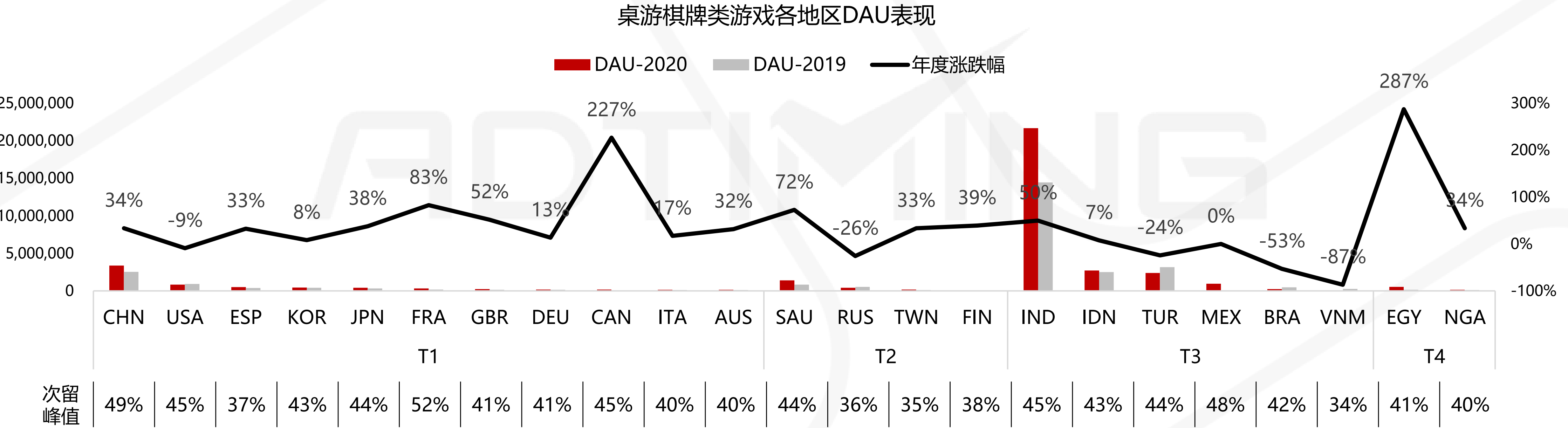
桌游棋牌玩法定义

玩法	桌游棋牌			
定义	传统或单一的简单棋牌玩法；有实体版的桌游，移动设备上是桌游的移植或演变版。			
游戏举例	《Ludo King™》	《UNO!》	《Chess》	《Backgammon》
玩法例图				

ADTIMING

桌游棋牌类整体地区表现：玩家集中在T3，喜好飞行棋和多米诺玩法等

- 除T1的中国（iOS）外，桌游棋牌主要在以印度、印尼、土耳其为代表的T3市场流行。同时，T2的沙特也有一定量级的玩家。
- T1的中国（iOS）流行的玩法是斗地主（《欢乐斗地主》）和麻将（《微乐家乡麻将》）；T2的沙特玩家则对飞行棋（《Yalla Ludo》）和康乐棋（《Carron Pool》）情有独钟；T3地区印度和沙特的偏好类似，印尼玩家则在飞行棋的基础上还喜好多米诺游戏；土耳其的更多兴趣点则集中在Okey玩法上。
- 从年度涨跌幅来看，越南（-87%）的跌幅最为明显，且总量级位居T3最末。T4的埃及DAU涨幅最大，达287%，主要源于飞行棋类产品在该地区的受欢迎度上行。
- 法国是唯一一个次留超50%的地区；与之相对的，越南次留最低，仅34%。



	CHN	USA	ESP	KOR	JPN	FRA	GBR	DEU	CAN	ITA	AUS	SAU	RUS	TWN	FIN	IND	IDN	TUR	MEX	BRA	VNM	EGY	NGA
次留峰值	49%	45%	37%	43%	44%	52%	41%	41%	45%	40%	40%	44%	36%	35%	38%	45%	43%	44%	48%	42%	34%	41%	40%

* 数据说明：有的玩法TOP30游戏均为2020年新游，所以会缺失2019年的数据，导致出现0%的环比变化情况。
* 数据说明：由于中国市场的Android渠道复杂，故本报告中，所有中国市场相关数据，仅代表iOS市场。另：中国iOS的占比仅为18%。
* 数据来源：Apptopia，其中留存数据存在偏差，可能会低于真实留存数据。

ADTIMING

桌游棋牌类融合玩法：2020年仅有桌游棋牌&网赚一种融合玩法上榜

- 桌游棋牌在2019年没有上榜的融合玩法，而桌游棋牌&网赚为2020年新上榜，其代表游戏有诸如《Dice Royale》《Lucky Dice》《Coin+》这类骰子游戏。
- 这类游戏的主要获客重心放在美国。

（由于网赚类游戏仅依靠IAA变现，故不做该融合玩法的IAP分析。）



ADTIMING

玩法8：io类

——无子玩法

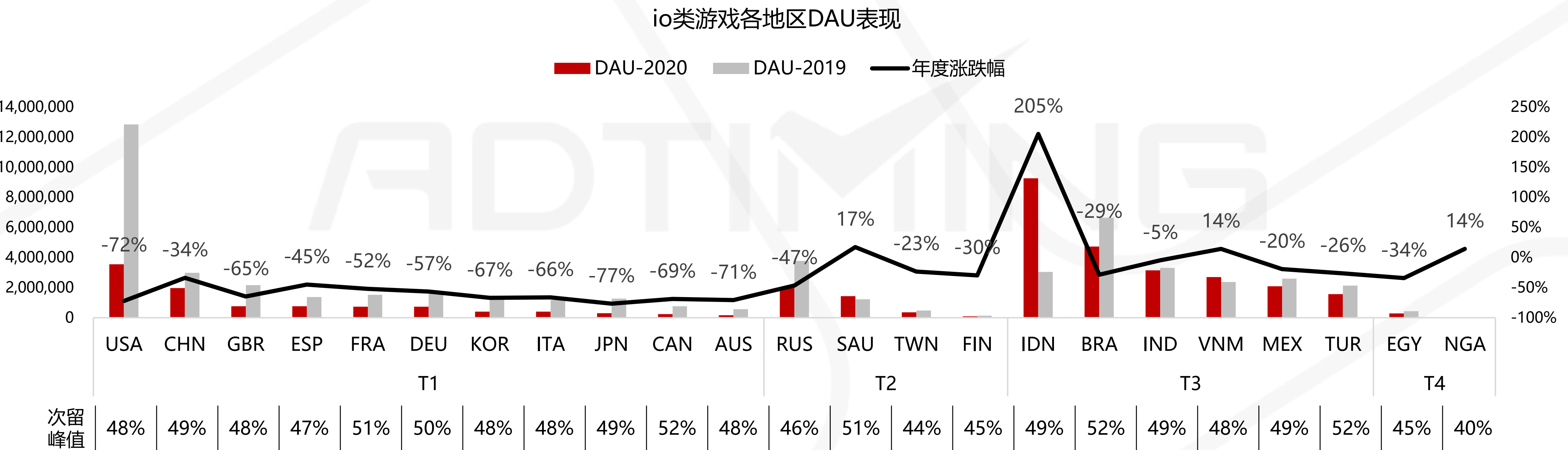
io类玩法定义

玩法	io			
定义	多人在线对战决出胜负；对战方式通常为资源抢占、竞速、和对抗。			
游戏举例	《Turbo Stars》	《Do Not Fall.io》	《Type Run》	《Crowd City》
玩法例图				

ADTIMING

io类整体地区表现：新游入榜的数量不敌老游掉榜，大部分地区DAU缩水，印尼成最大流量池

- 和敏捷操作类游戏类似，io作为超休闲市场出现较早的玩法，2020年在各地DAU呈下降趋势，仅在T2的沙特（17%），T3的印尼（205%）、越南（14%）和T4的尼日利亚（14%）有不同程度的上升，其中属印尼的涨势最为显著，且总量级遥遥领先。与之相对的是，曾经io玩家最为活跃的地区美国，其DAU却出现72%的缩水，不仅不再位列全地区第一，甚至量级上也不敌印度。
- 虽然有《Fun Race 3D》《Hide ‘N Seek!》等新游上榜，但更多的是《Hole.io》《aquapark.io》等老游掉榜。
- 从留存上看，巴西、加拿大、土耳其次留达52%，表现亮眼；其它大部分地区的次留也都在45%及以上。



次留峰值	48%	49%	48%	47%	51%	50%	48%	48%	49%	52%	48%	46%	51%	44%	45%	49%	52%	49%	48%	49%	52%	45%	40%

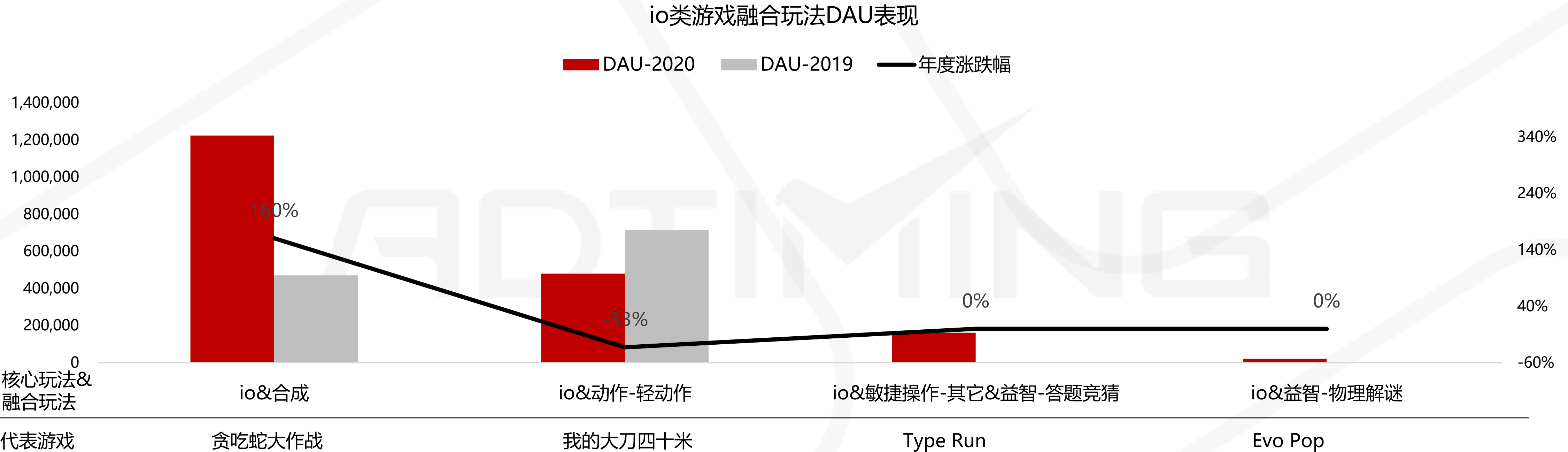
* 数据说明：由于中国市场的Android渠道复杂，故本报告中，所有中国市场相关数据，仅代表iOS市场。另：中国iOS的占比仅为18%。
* 数据来源：Apptopia，其中留存数据存在偏差，可能会低于真实留存数据。

ADTIMING

io类融合玩法-用户：io&合成玩家量级最大，io&轻动作DAU出现下滑

- io&合成的玩家量级最大，且实现160%的增长，主要得益于在中国（iOS）大量获客的《贪吃蛇大作战》。囊括《我的大刀四十米》《Smashers.io》等游戏的io&轻动作玩法虽然DAU位列第二，但却产生了-33%的DAU下行。
- 2020年新上榜的融合玩法有以《Type Run》为代表的io&敏捷操作&益智-答题竞猜，和以《Evo Pop》为代表的io&益智-物理解谜。《Type Run》比拼的不仅有玩家的知识储备能力，同时还有打字速度，以多人对战为特色，一上线就收获一片好评。

2020年掉榜融合玩法及其代表游戏	
io&射击-轻射击&动作-轻动作	Screaming Chicken!

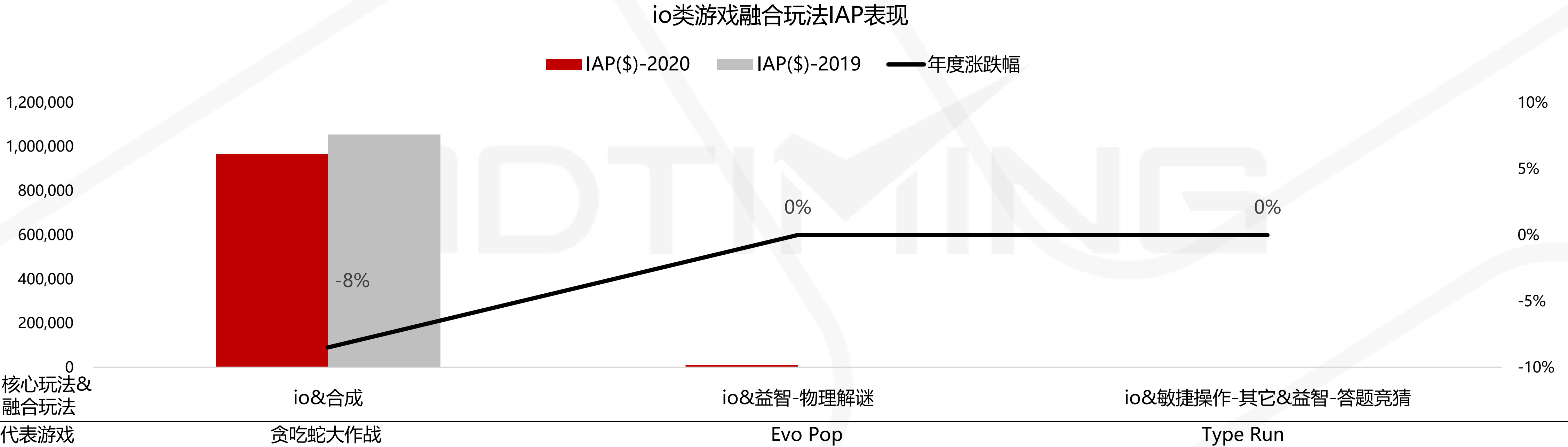


* 数据说明：有的玩法TOP30游戏均为2020年新游，所以会缺失2019年的数据，导致出现0%的环比变化情况。

ADTIMING

io类融合玩法-变现：io&合成内购营收缩水，或与产品进入声明中后期、侧重IAA变现有关

- io&合成的日活玩家数虽实现了147%的大幅增长，然而IAP却呈现出截然相反的状态，出现了-8%的IAP下跌。这说明了，玩家数的上涨没有带来内购收入的增多。轻度产品生命周期短，或与《贪吃蛇大作战》进入生命周期中后期、调整营收结构、将更多重心放置在IAA变现上有关。



* 数据说明：有的玩法TOP30游戏均为2020年新游，所以会缺失2019年的数据，导致出现0%的环比变化情况。

ADTIMING

玩法9：SLG类

——无子玩法

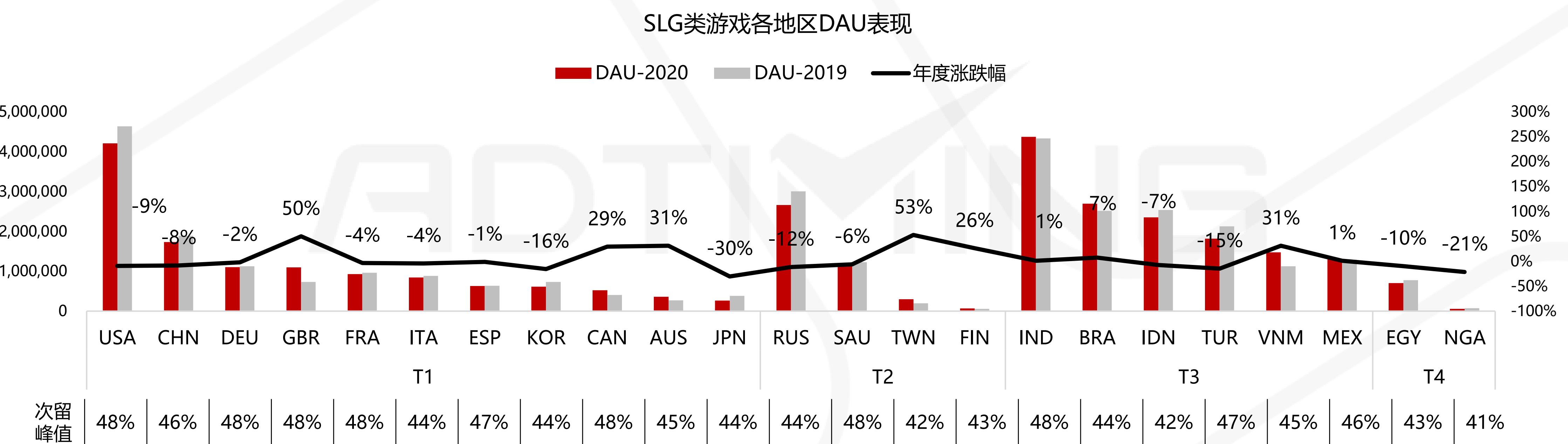
SLG玩法定义

玩法	SLG			
定义	玩家运用策略与电脑或其它玩家较量，以数值为核心。			
游戏举例	《Rise of Kingdom》	《Clash of Clans》	《King’ s Legion》	《率土之滨》
玩法例图				

ADTIMING

SLG类整体地区表现：各地区均有可观数目的活跃玩家，但总体出现小幅下滑

- SLG日活玩家在各地区均有可观数目，2020年T3印度超越T1美国成为SLG最大流量池。
- SLG在大部分地区均出现了日活玩家数的小幅衰减，其中属日本（-30%）的跌幅最为明显。整体衰减的原因或与《部落冲突》《State of Survival》《王国纪元》等头部游戏上线时间较早有关。也有一些地区不退反进：T1的英国（50%）、加拿大（29%）、澳大利亚（31%），T2的台湾地区（53%）与芬兰（26%），和T3的巴西（7%）及越南（31%），都产生了不同程度的DAU上浮。
- 各地区的留存虽然未突破50%，但均达到了41%及以上，其中美国、德国、沙特、印度等多个地区的次留都有48%。



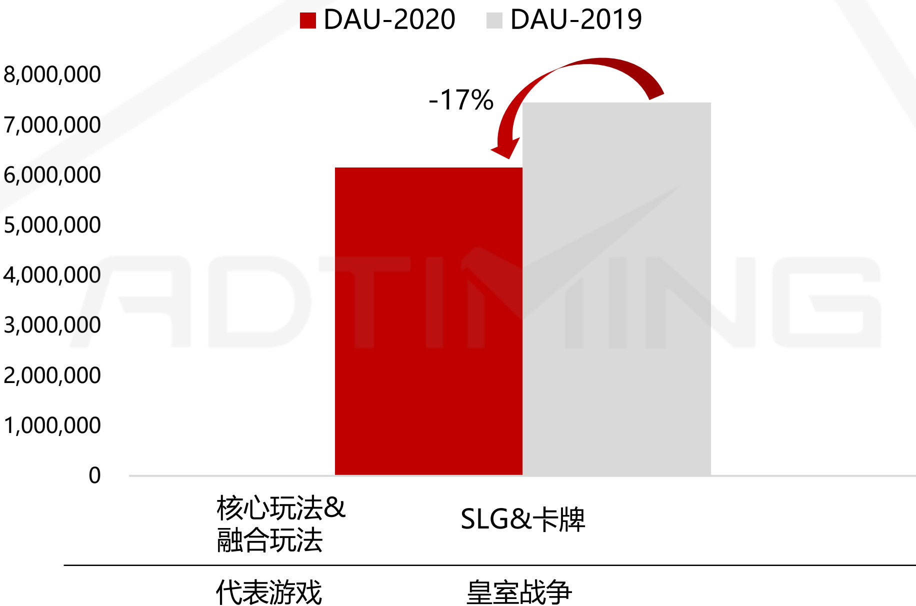
* 数据说明：由于中国市场的Android渠道复杂，故本报告中，所有中国市场相关数据，仅代表iOS市场。另：中国iOS的占比仅为18%。
* 数据来源：Apptopia，其中留存数据存在偏差，可能会低于真实留存数据。

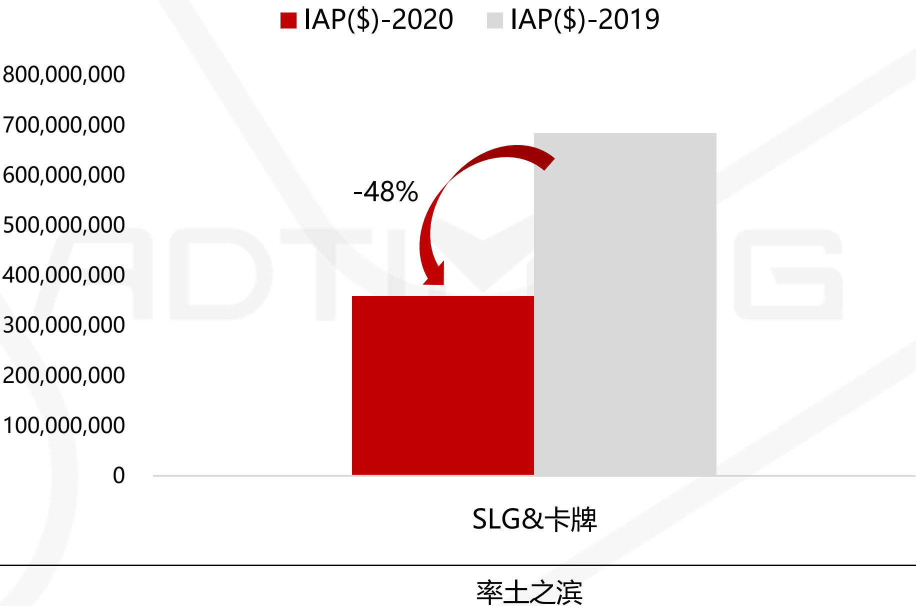
ADTIMING

SLG类融合玩法：以《皇室战争》《红警OL》等为代表的SLG&卡牌融合玩法持续在榜

- SLG&卡牌的融合玩法在2020年持续流行，但经历了17%的小幅衰减。其代表游戏众多，包括《皇室战争》《红警OL》《率师之滨》《Battle Warship》等。
- 以《海岛奇兵》为代表的SLG&塔防的融合玩法在2020年掉榜。
- 经历了17%DAU衰减的同时，SLG&卡牌也经历着48%的IAP下滑。 虽然《皇室战争》《红警OL》等头部游戏持续在榜，但它们2020年的IAP仅有2019的一半不到。

2020年掉榜融合玩法及其代表游戏	
SLG&塔防	海岛奇兵





ADTIMING

玩法10：沙盒类

——无子玩法

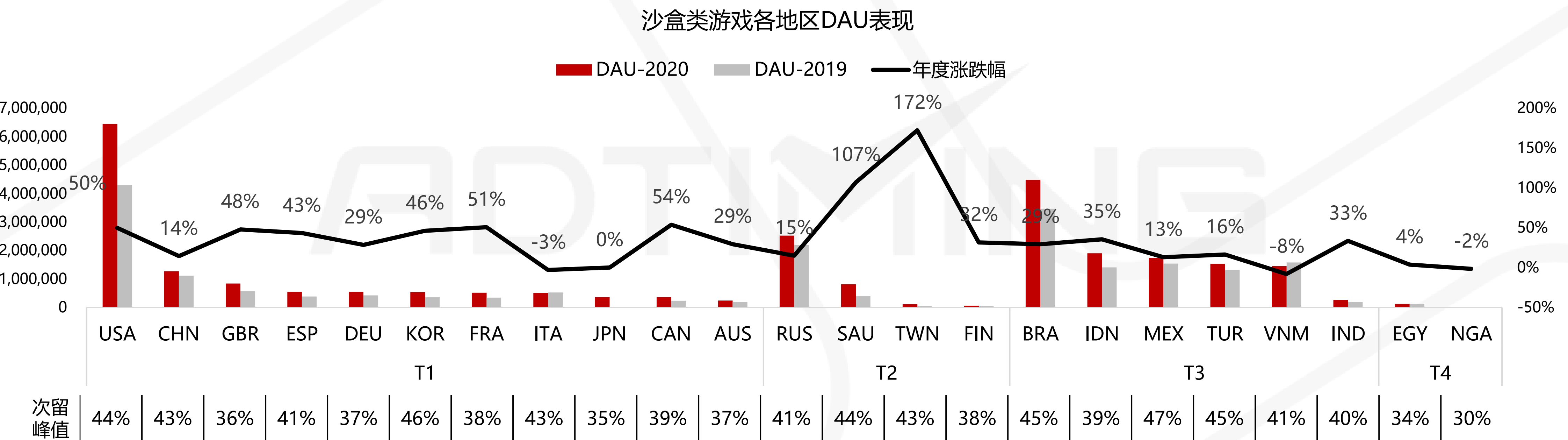
沙盒玩法定义

玩法	沙盒			
定义	玩家可以自由改变、影响、创造世界。			
游戏举例	《Roblox》	《Minecraft》	《悠长假期》	《Block Craft 3D》
玩法例图				

ADTIMING

沙盒类整体地区表现：
美国、巴西、俄罗斯是全球前三用户池，均保持稳定增长；墨西哥留存表现最好

- T1地区的美国贡献了沙盒类游戏2020年的主要活跃用户，并保持50%的明显增速。
- 纵观全球范围，T3地区的活跃用户数也非常突出，巴西、印尼、墨西哥、土耳其、越南的用户体量抢眼，且基本保持正增长（仅越南小幅度下行8%）。在T3地区热门的游戏包括《Block Craft 3D》《Roblox》等；T2的俄罗斯也保持不错的用户体量和增长潜力（年度上浮9%）。
- 从留存角度看，超半数地区留存在40%及以上，余下的则处于30%~39%区间内。其中，墨西哥留存最亮眼，达47%。

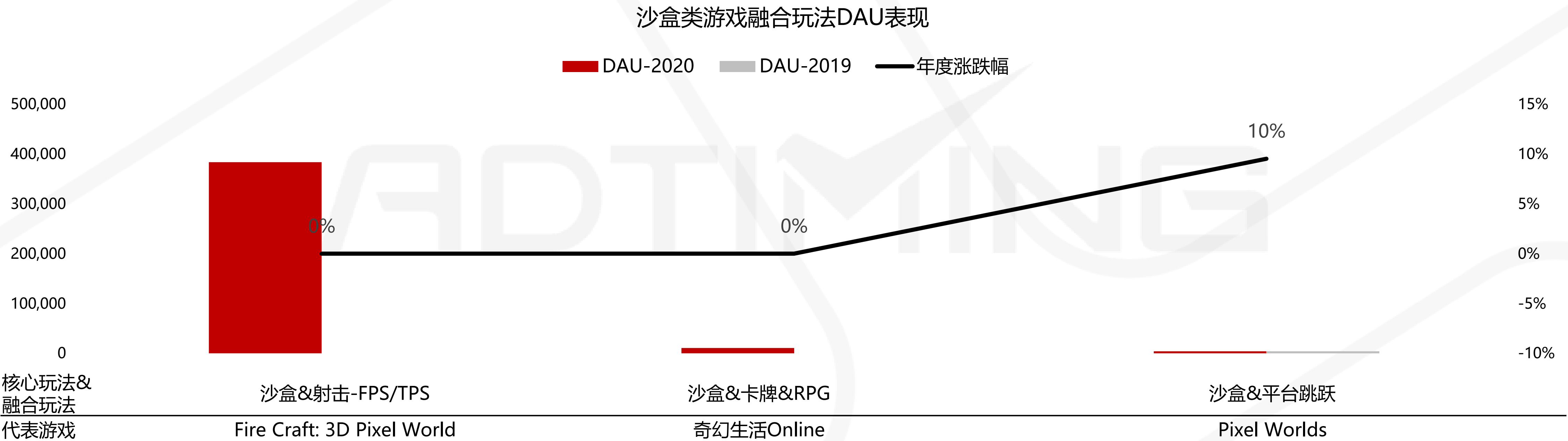


* 数据说明：有的玩法TOP30游戏均为2020年新游，所以会缺失2019年的数据，导致出现0%的环比变化情况。
* 数据说明：由于中国市场的Android渠道复杂，故本报告中，所有中国市场相关数据，仅代表iOS市场。另：中国iOS的占比仅为18%。
* 数据来源：Apptopia，其中留存数据存在偏差，可能会低于真实留存数据。

ADTIMING

沙盒类子玩法表现：偏好融合经典射击-FPS/TPS玩法，加入IP以助推用户增长

- 沙盒类游戏拥有非常高的自由度，可融合的玩法有三种。其中，受众最为偏好的要属沙盒&射击-FPS/TPS。
- 以沙盒&射击-FPS/TPS的代表游戏《Fire Craft: 3D Pixel World》为例，这款由ONESOFT于2020年推出的手游以像素、沙盒特色融合经典的第一人称射击玩法，配合故事模式、生存模式、PVP模式等多种不同玩法类型和丰富元素，上线后大受欢迎，是推动这一玩法崛起的主要动力。
- 从代表游戏来看，皮克斯、乐高等大IP与沙盒类手游的结合非常成功，推测大IP沙盒类的外部宣传起正向推动作用。

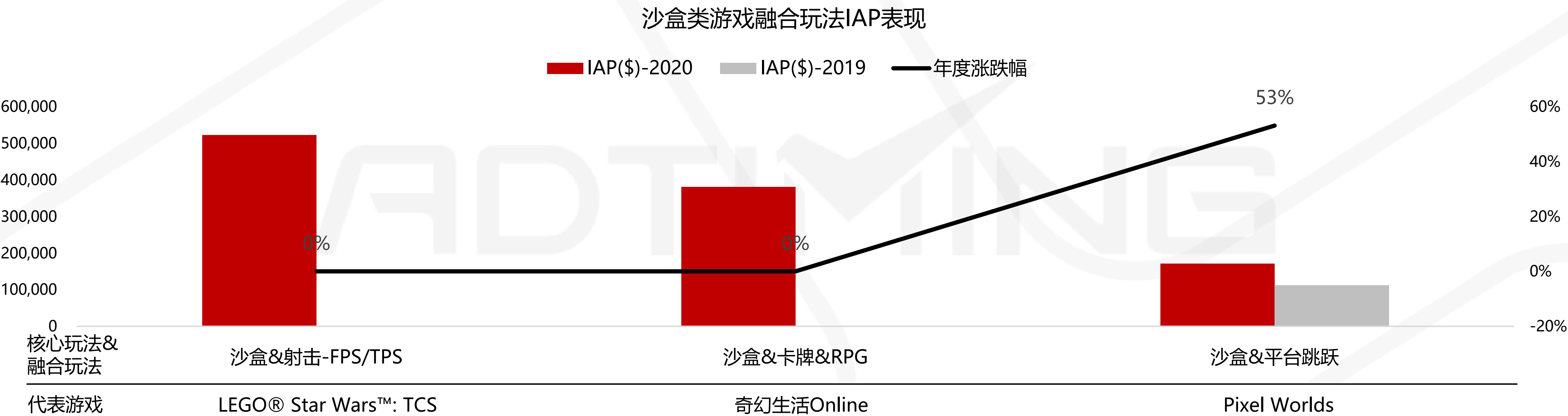


* 数据说明：有的玩法TOP30游戏均为2020年新游，所以会缺失2019年的数据，导致出现0%的环比变化情况。

ADTIMING

沙盒类融合玩法：沙盒&射击-FPS/TPS、沙盒&卡牌&RPG表现亮眼

- 沙盒类游戏融合玩法中，沙盒&射击-FPS/TPS、沙盒&卡牌&RPG这两类玩法在2020年表现优异，实现从0到1的增长。
- 沙盒&平台跳跃在代表老游《Pixel Worlds》（2016年上线）的带动下，IAP持续稳步上升，年度增长55%。



* 数据说明：有的玩法TOP30游戏均为2020年新游，所以会缺失2019年的数据，导致出现0%的环比变化情况。

ADTIMING

玩法11：音乐节奏类

——无子玩法

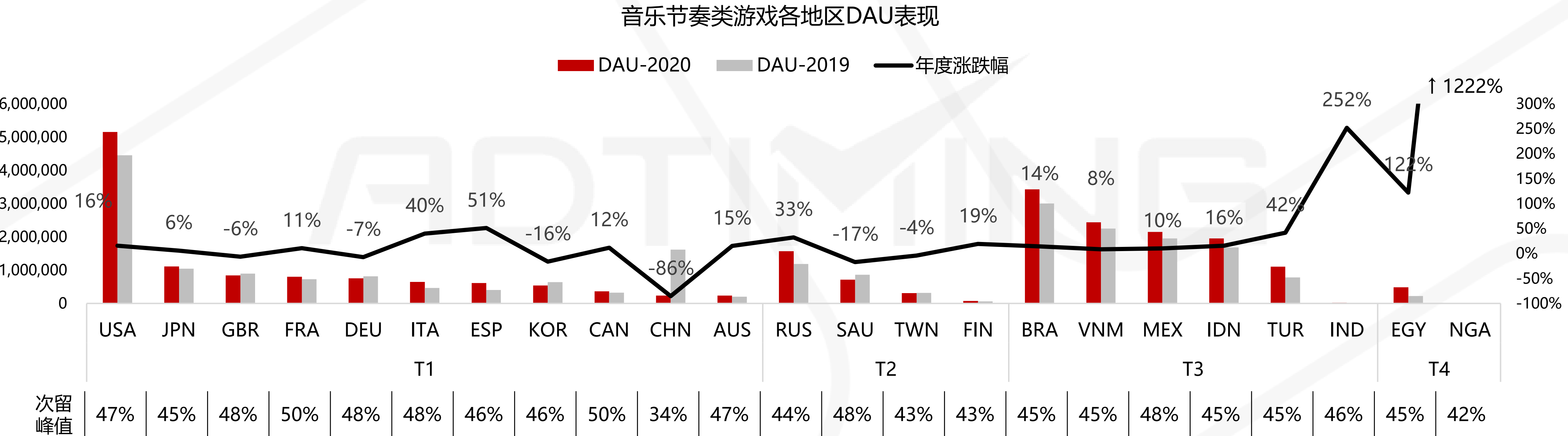
音乐节奏玩法定义

玩法	音乐节奏			
定义	根据音乐的节奏对画面中出现的模块进行点击、滑动或控制物品进行左右移动。			
游戏举例	《Dancing Line》	《Tiles Hop》	《Cytus II》	《偶像大师灰姑娘女孩：星光舞台》
玩法例图				

ADTIMING

音乐节奏类整体地区表现：各地区都有可观量级的活跃玩家

- 音乐节奏类游戏在各个地区都有一定量级的玩家，未出现如平台跳跃、桌游棋牌等玩法玩家较为集中在几个特定地区的情况。
- T1市场中的美国是贡献流量的主力，保持年度DAU稳定增长16%。该梯队内，DAU缩水严重的为中国（iOS，-86%），排名由前位掉落至末位，次留也仅有34%；T2俄罗斯和沙特的日活玩家量级可观，其中，俄罗斯实现了33%的稳步增长；T3除印度外，其它地区均汇聚可观用户量，且DAU整体保持呈小幅上升态势。
- 大部分地区的次留都在42%~48%的区间内。加拿大和法国为例外，达到了50%的高水平。

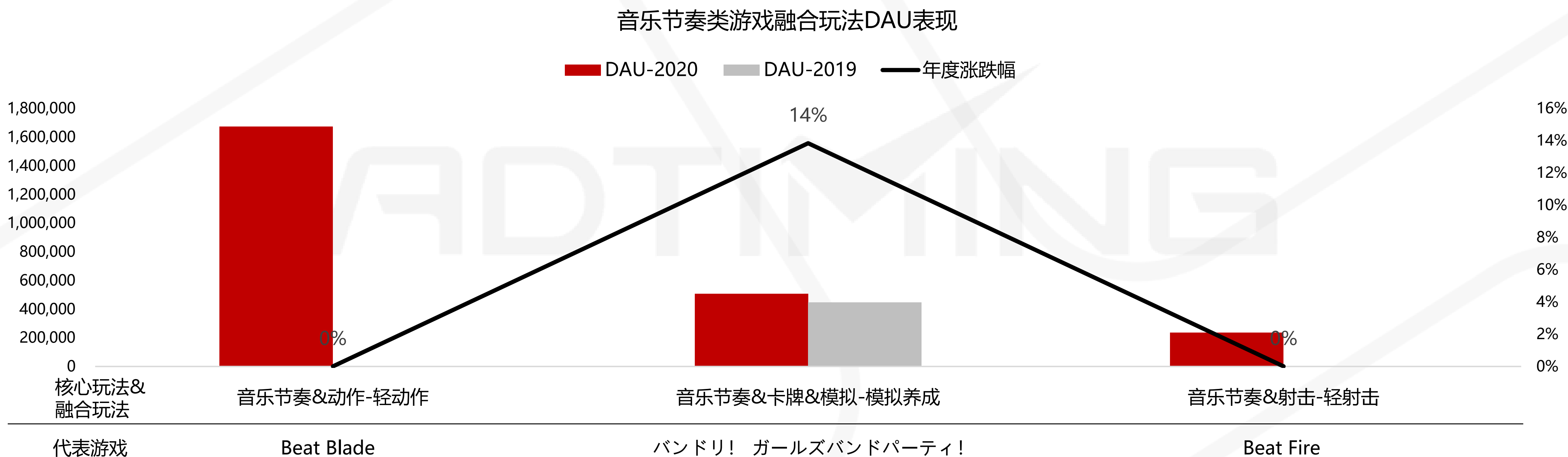


* 数据说明：由于中国市场的Android渠道复杂，故本报告中，所有中国市场相关数据，仅代表iOS市场。另：中国iOS的占比仅为18%。
* 数据来源：Apptopia，其中留存数据存在偏差，可能会低于真实留存数据。

ADTIMING

音乐节奏类子玩法表现：
日韩玩家的偏好与主流泾渭分明，更偏爱故事性强、机制复杂的融合玩法

- 全地区除日韩外，流行的音乐节奏类游戏都为《Magic Tiles 3》《Tiles Hop》这类操作简单的超休闲玩法；而日韩则偏好故事性更强、玩法更复杂、游戏内元素更丰富的产品。因此，以《偶像大师灰姑娘女孩》《LoveLive!学园偶像祭》等为代表的音乐节奏&卡牌&模拟养成融合玩法大多在日韩两地流行。
- 2020年轻动作和轻射击产品数量突增，《Beat Blade》《Beat Fire》等游戏开始将轻度动作和射击的元素融入音乐节奏内，使玩家在沉浸于音乐的同时也能从打击或射击中获得爽感。从这两类玩法的量级来看，这样的融合方式得到了市场的认可。
- 2020年没有音乐节奏类的融合玩法掉榜。

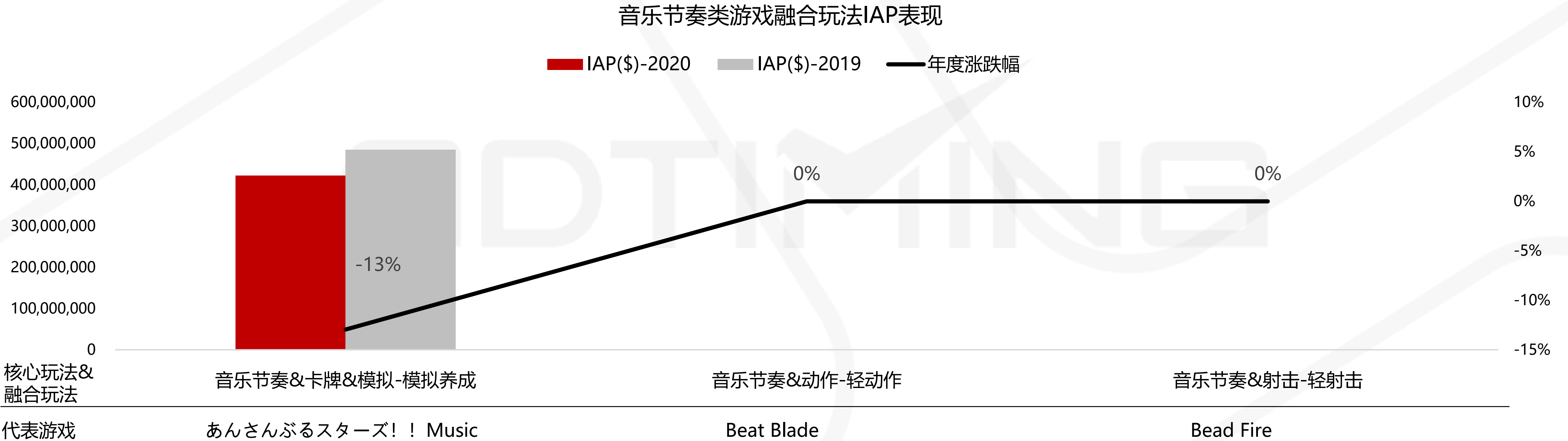


* 数据说明：有的玩法TOP30游戏均为2020年新游，所以会缺失2019年的数据，导致出现0%的环比变化情况。

ADTIMING

音乐节奏类融合玩法：日韩玩家在音乐节奏&卡牌&模拟养成玩法中筑起数百万内购营收

- 由于音乐节奏&卡牌&模拟-模拟养成的主要获客玩家集中在日、韩两地，这两个地区的高质量用户付费意愿极强，愿意为高质量的产品买单，因此筑起了数百万的内购营收池。虽然相比2019年该融合玩法的IAP略有缩水（-13%），但吸金能力依然强劲。
- 虽然与音乐节奏&卡牌&模拟养成相比，音乐节奏&动作的IAP量级稍小，却也达到了近百万的水平，内购选项主要与广告移除与游戏内货币购买相关。



* 数据说明：有的玩法TOP30游戏均为2020年新游，所以会缺失2019年的数据，导致出现0%的环比变化情况。

ADTIMING

玩法12：体育运动类

——无子玩法

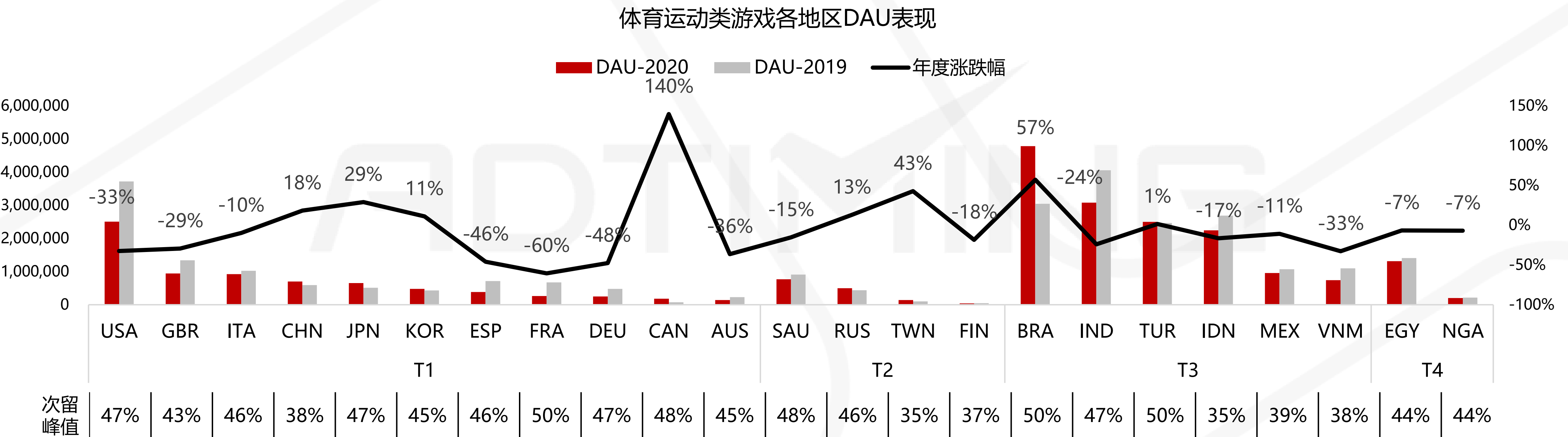
体育运动玩法定义

玩法	体育运动			
定义	以体育运动有关的各种游戏。包含模拟某种运动方式，考验玩家的操作技巧，也包含模拟体育赛事，玩家需组建自己的战队进行比拼。			
游戏举例	《NBA 2K Mobile Basketball》	《8 Ball Pool™》	《Sonic at the Olympic Games》	《FIFA Mobile》
玩法例图				

ADTIMING

体育运动类整体地区表现：
T3地区用户体量最可观，T1地区次之；巴西DAU年度增幅亮眼，为最大流量池

- 体育运动类手游用户体量在T3市场最大，其次是T1市场。
- T3市场中，巴西聚集最大流量池，并实现年度57%的正增长（主要由2020年9月新发布的《Soccer Super Star》这一写实风格的轻度足球题材手游助推）。排在巴西之后的两印地区、土耳其、墨西哥、越南DAU均出现不同程度缩水，主要原因是缺少2020年发布的新游，而老游用户流失速度增快。T1市场的表现类似，头部地区DAU多在下跌，排在首位的美国年度用户体量出现了-33%的缩水。
- 聚焦留存表现，不同地区体育运动类手游的留存表现差异较大。巴西、土耳其、和法国的次留峰值均达到了50%，而台湾地区和印度的次留仅有35%，相对偏低。



	USA	GBR	ITA	CHN	JPN	KOR	ESP	FRA	DEU	CAN	AUS	SAU	RUS	TWN	FIN	BRA	IND	TUR	IDN	MEX	VNM	EGY	NGA
次留峰值	47%	43%	46%	38%	47%	45%	46%	50%	47%	48%	45%	48%	46%	35%	37%	50%	47%	50%	35%	39%	38%	44%	44%

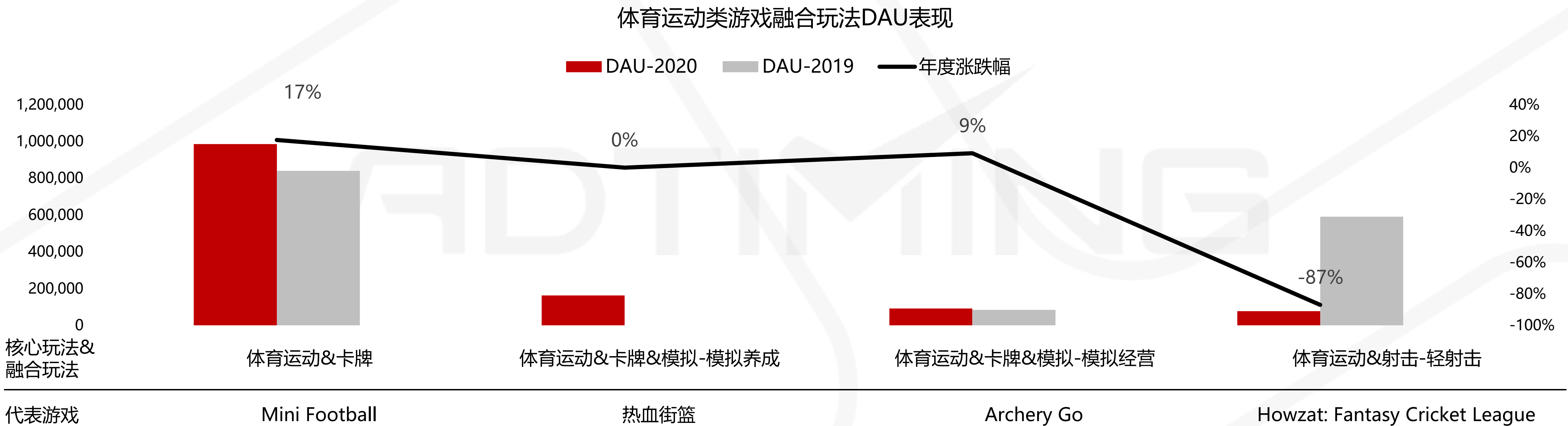
* 数据说明：由于中国市场的Android渠道复杂，故本报告中，所有中国市场相关数据，仅代表iOS市场。另：中国iOS的占比仅为18%。
* 数据来源：Apptopia，其中留存数据存在偏差，可能会低于真实留存数据。

ADTIMING

体育运动类子玩法表现：
体育运动&卡牌保持热度第一，DAU稳定上行；体育运动&轻射击大幅缩水

- 体育运动类游戏中，**体育运动&卡牌玩法的热度远超其它玩法，并保持年度17%的稳定增长。**其中，以《Mini Football》这类“抽取球员/装备→组合球队→模拟对战” 的玩法最为经典。
- 聚焦体育运动&轻射击玩法，由于2020年缺少该玩法的超休闲手游上新，整体用户体量严重下跌（-87%），玩法热度排名跌至最末。

2020年掉榜融合玩法及其代表游戏	
体育运动&动作-格斗	Real Boxing: free fighting games

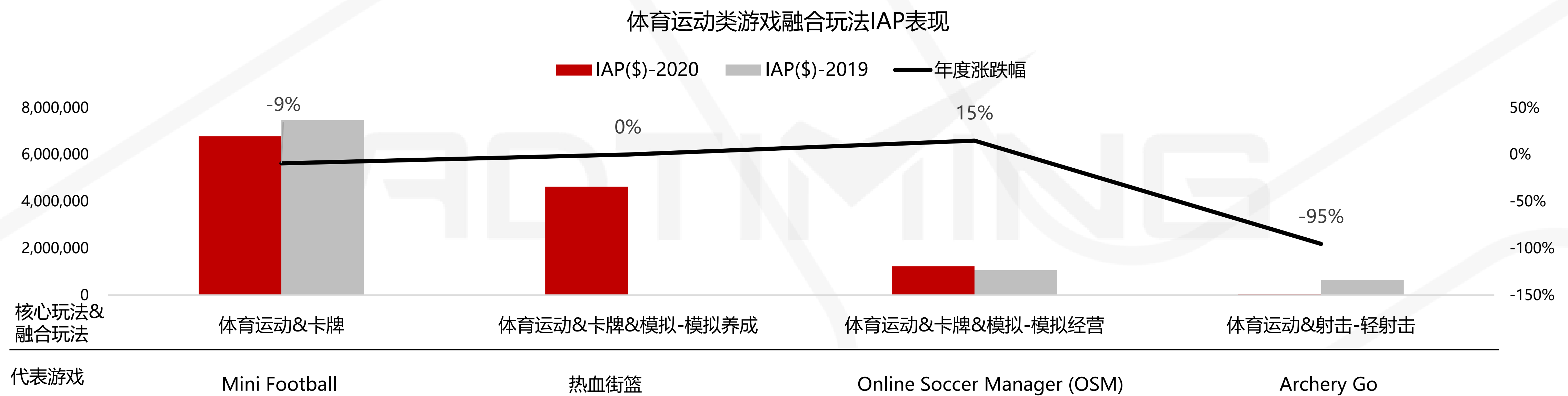


* 数据说明：有的玩法TOP30游戏均为2020年新游，所以会缺失2019年的数据，导致出现0%的环比变化情况。

ADTIMING

体育运动类融合玩法：
体育运动&卡牌玩法最吸金；体育运动&卡牌&模拟-模拟养成玩法IAP增长亮眼

- 体育运动类游戏融合玩法中，体育运动&卡牌玩法的吸金能力最强（2020年上线的《Mini Football》做出主要增长贡献），但出现了-9%的IAP小幅下滑。
- 体育运动&卡牌&模拟-模拟养成玩法异军突起，IAP体量跃居榜单第二，以2020年上线的《热血街篮》贡献主要增长。



* 数据说明：有的玩法TOP30游戏均为2020年新游，所以会缺失2019年的数据，导致出现0%的环比变化情况。

ADTIMING

玩法13：动作类

轻动作、街机动作、轻格斗、格斗

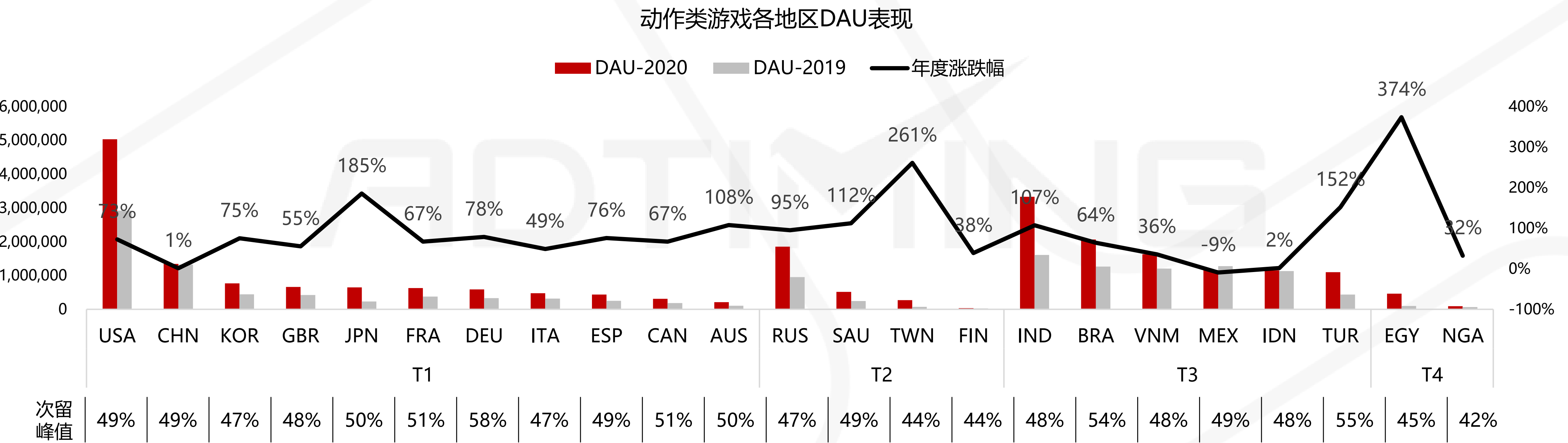
动作玩法分类及定义

母玩法	动作							
子玩法	街机动作		轻动作		格斗		轻格斗	
定义	利用从2~4个方向移动的能力进行躲避等操作，完成设计师在游戏内设计的关卡考验；大多数没有角色成长系统，主要考验的是玩家精准操作的能力；休闲街机动作相对中重度的时机反应、实时性更弱、容错率更强。		人物动作会有（轻微）姿态变化（释放技能/击打等）；超休闲形式的动作游戏，比街机动作更加轻度、简单。		画面通常是玩家分为两个或多个阵营相互作战，使用格斗技巧击败对手来获取胜利。这类的游戏具有明显的动作游戏特征。		轻格斗多采用火柴人、简洁画风风格，操作和玩法都相对格斗更简单。	
游戏举例	《魂斗罗：归来》	《Larva Heroes: Lavengers》	《Push'em all》	《Join Clash》	《MARVEL Contest of Champions》	《Shadow Fight 3》	《Stick Shadow: War Fight》	《Supreme Duelist Stickman》
玩法例图								

ADTIMING

动作类整体地区表现：在绝大部分地区实现DAU上涨；整体次留处于较高水平

- 动作类游戏的DAU在大部分地区都呈一片欣欣向荣之势。其中，T1的日本、澳大利亚，T2的沙特和台湾地区，T3的印度、土耳其和T4的埃及，DAU都实现了100%及以上的增幅。各地为该玩法贡献主要力量的是《Join Clash》《Slap Kings》《Kick the Buddy》《Push’em All》等轻动作游戏。
- 墨西哥（-9%）是唯一一个DAU下降的地区，但下滑力度不大。
- 动作类游戏的次留在所有玩法中属较高水平，除台湾地区（44%）、芬兰（44%）和尼日利亚（42%）外，其它地区的次留都在45%及以上，甚至德国一度达到58%。



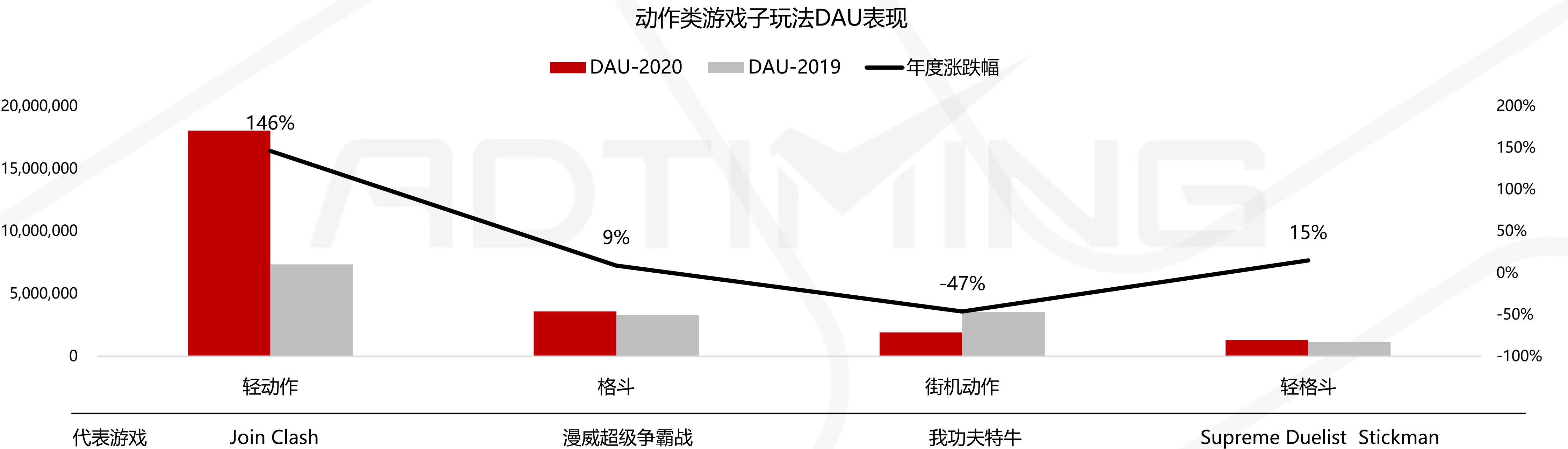
	USA	CHN	KOR	GBR	JPN	FRA	DEU	ITA	ESP	CAN	AUS	RUS	SAU	TWN	FIN	IND	BRA	VNM	MEX	IDN	TUR	EGY	NGA
次留峰值	49%	49%	47%	48%	50%	51%	58%	47%	49%	51%	50%	47%	49%	44%	44%	48%	54%	48%	49%	48%	55%	45%	42%

* 数据说明：由于中国市场的Android渠道复杂，故本报告中，所有中国市场相关数据，仅代表iOS市场。另：中国iOS的占比仅为18%。
* 数据来源：Apptopia，其中留存数据存在偏差，可能会低于真实留存数据。

ADTIMING

动作类子玩法表现：轻动作热度高居不下，街机动作子玩法内掉榜游戏较多

- 在2020年轻动作的热度始终位居第一，且涨幅依旧强劲，达到了146%，总DAU体量远超其它三个子玩法。除上一面提到的游戏外，还有《Samurai Flash》《Curvy Punch 3D》等各大爆款支撑着这个玩法的流量。虽然轻动作游戏中大多是对单一动作进行强调和放大，但易上手性和高打击感的特色也吸引了一批又一批的玩家。
- 格斗和轻格斗的变动都不大，分别产生9%和15%的小幅增长。
- 街机动作的DAU腰斩（-47%），名次也滑落了一位。虽然《我功夫特牛》《Infinite Stairs》《街霸：对决》等产品为该子玩法带来了大量新玩家，但《Bombastic Brothers》《Larva Heroes: Lavengers》等大量产品的落榜导致该子玩法缩水严重。

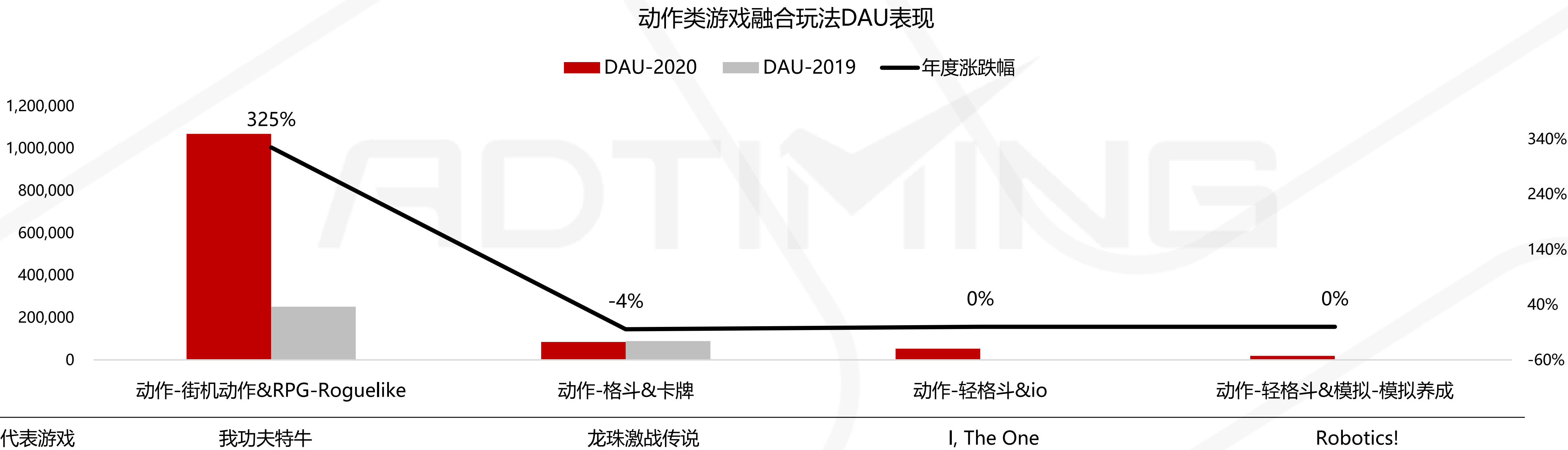


ADTIMING

动作类融合玩法-用户：街机动作&Roguelike最受欢迎；轻格斗&io创意佳

- 街机动作&Roguelike是动作类游戏中最受欢迎的融合玩法，日活玩家数一路猛涨，达325%。除了主力军《我功夫特牛》的贡献外，还有《Bangbang Rabbit!》也是很好的例子。
- 格斗&卡牌的DAU出现11%的下滑，主要与《龙珠激战传说》用户数的缩减和《Injustice: Gods Among Us》的落榜有关。
- 《I, The One》带来了轻格斗&io的新融合方式，主打轻格斗&模拟养成的《Robotics!》也创意十足。

2020年掉榜融合玩法及其代表游戏	
动作-轻动作&大逃杀	King of Crabs
动作-格斗&卡牌&跑酷	Indomilk Tobot Hero
动作-街机动作&卡牌	THE KING OF FIGHTERS '98UM OL

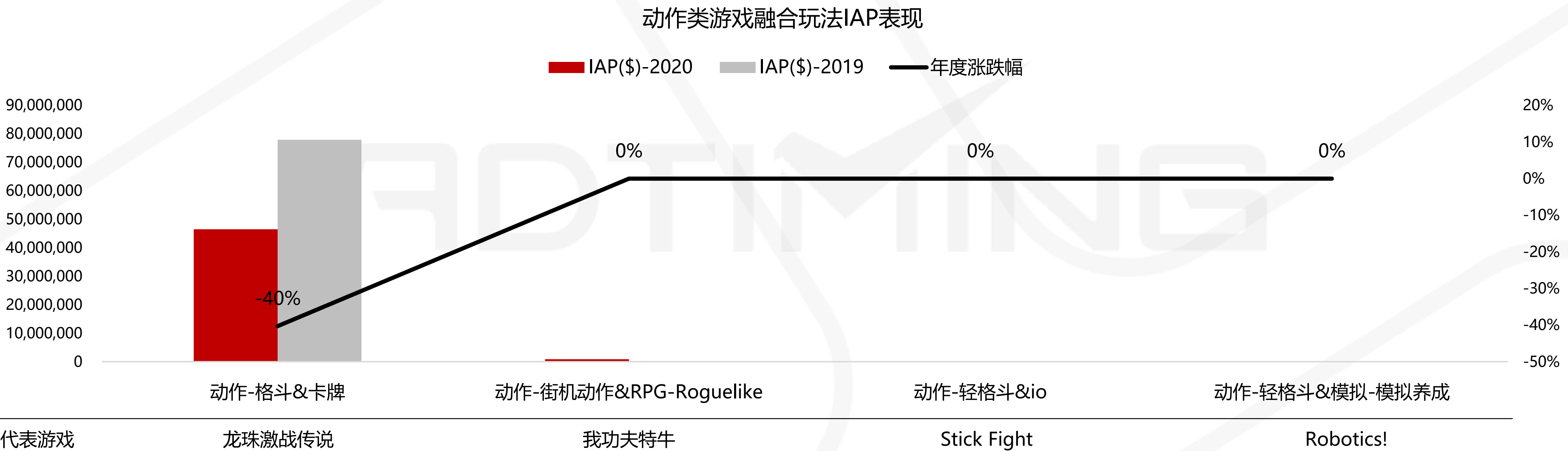


* 数据说明：有的玩法TOP30游戏均为2020年新游，所以会缺失2019年的数据，导致出现0%的环比变化情况。

ADTIMING

动作类融合玩法-变现：格斗&卡牌的IAP创收达四千万之高

- 格斗&卡牌的IAP下滑程度比DAU下滑程度更甚，产生了-40%的缩水，但内购收入位列所有融合玩法的首位，并达到了四千万之高，是一个非常庞大的数字。
- 街机动作&Roguelike虽与格斗&卡牌内购创收力量甚微，但也贡献了近百万的IAP，是2020上榜的极具吸金潜力的融合玩法。



* 数据说明：有的玩法TOP30游戏均为2020年新游，所以会缺失2019年的数据，导致出现0%的环比变化情况。

ADTIMING

玩法14：博彩类

老虎机、扑克、乐透、宾果、推硬币/Plinko、
博彩集合、其它

博彩玩法分类及定义

母玩法	博彩					
子玩法	扑克		老虎机		博彩集合	
定义	德州扑克（Texas Hold’ em）；纸牌（Solitaire）；21点（Blackjack）；除了以上常见的玩法外，还有Teen Patti（帕蒂）、Rummy（拉米）、Truco等具有地域特色的玩法。		由不同的图案和线组合而成的游戏。当同一条线上的图案达到一定数量时，即可中奖。当同一条线上的稀有图案达到一定数量时，即可中大奖。		融合乐透、宾果、老虎机、扑克等各类博彩游戏。	
游戏举例	《Poker Face》	《Solitaire》	《Slotomania》	《House of Fun》	《Pocket7Games》	《DraftKings Casino》
玩法例图						

ADTIMING

博彩玩法分类及定义

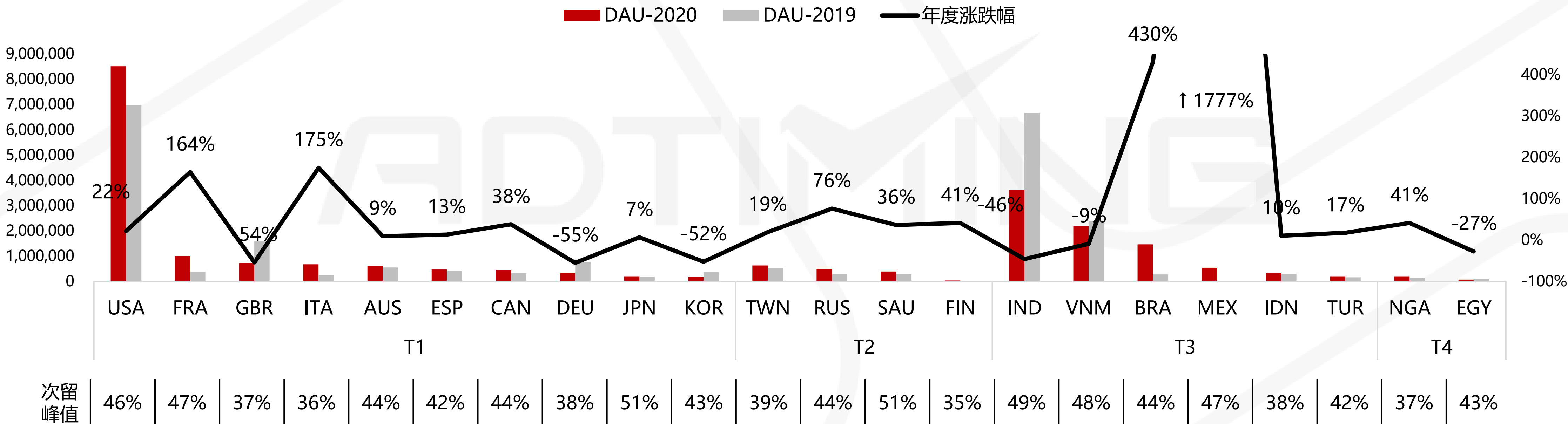
母玩法	博彩							
子玩法	推硬币/Plinko		宾果		乐透		其它	
定义	包含推硬币和Plinko这两种类似的玩法；推硬币：通过投掷硬币的方式将硬币池里的其它硬币及表面的物品“推”出来；Plinko：通过投掷小球的方式到达对应的结算点；通常带有网赚元素。		纸牌上的数字为N x N网格，对应BINGO单词中的N个字母。 随机抽取诸如B-2或0-68之类的数字，直到一名玩家用一张卡的垂直，水平或对角线行中的五个数字完成“宾果”线则获胜 。		乐透包括纯Lotto（彩票）以及scratcher（刮刮乐）两种玩法。这两种玩法通常会集合在单款游戏内。		由于一些博彩子玩法内的产品数量不多，较为小众，故将它们都归在“其它”类别中。其中包括轮盘赌，捕鱼等。	
游戏举例	《Coin Dozer》	《Hyper Plinko》	《Bingo Blitz》	《Bingo Party》	《Lucky Day》	《Lucky Time》	《Casino Roulette》	《捕魚達人》
玩法例图								

ADTIMING

博彩类整体地区表现：玩家集中在美国、印度、越南和巴西；墨西哥潜力十足

- 博彩类游戏的主要玩家集中在T1的美国，以及T3的印度、越南、巴西地区。其中，美国的DAU稳中求进，在基数庞大的情况下仍然实现了22%的增长。而印度虽用户量级在T3保持首位，但出现了DAU拦腰斩（-46%）的情况，越南也出现9%的小幅下滑。
- DAU下滑最为明显的地区均集中在T1，英国、德国、韩国，都出现了超50%的缩水。同一梯队内，法国和意大利却涨幅强劲，分别产生了164%和175%的DAU上升。
- 纵观所有地区，T3的巴西（430%）和墨西哥（1777%）涨势最为显著，侧面反映出这两个地区于博彩游戏而言的潜力巨大。
- 日本和沙特是唯二两个次留超过50%的地区；此外，大部分地区的次留都在42%~49%之间。

博彩类游戏各地区DAU表现



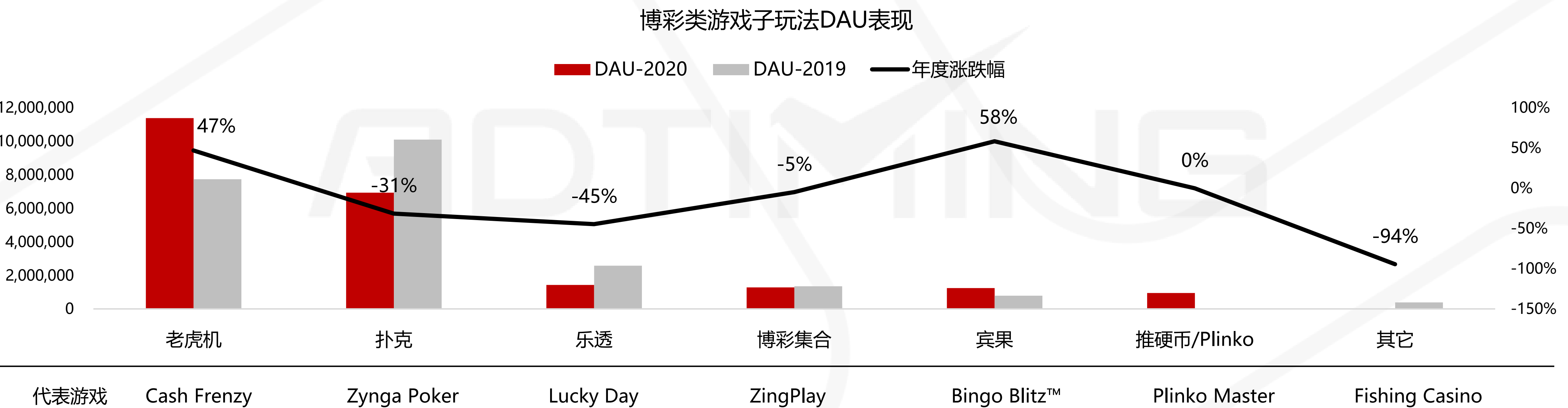
次留峰值	46%	47%	37%	36%	44%	42%	44%	38%	51%	43%	39%	44%	51%	35%	49%	48%	44%	47%	38%	42%	37%	43%

* 数据说明：由于中国市场的Android渠道复杂，故本报告中，所有中国市场相关数据，仅代表iOS市场。另：中国iOS的占比仅为18%。
* 数据来源：Apptopia，其中留存数据存在偏差，可能会低于真实留存数据。

ADTIMING

博彩类子玩法表现：老虎机和扑克汇集主要玩家，其中老虎机超越扑克成为DAU最大子玩法

- 博彩类游戏可划分为七种，其中，推硬币/Plinko在2020年崭露头角，实属黑马。与之相反的是，在其它子玩法中，囊括的是诸如纯捕鱼、轮盘赌这类传统游戏，目前市场热度不高，并产生了94%的DAU下滑，正逐渐被其它玩法所挤压。
- 老虎机和扑克汇集了博彩市场的大部分玩家。单对比这两个主要子玩法可以看出，2020年更多玩家的注意力正从扑克向老虎机转移，因此出现了老虎机DAU呈47%上升（排名由2019年的第二跃居2020年第一）、扑克DAU呈-31%下滑的情况。
- 乐透多与网赚融合，其头部产品因上线时间早，中后期获客乏力；其新游主打“短平快”策略，玩家在短期内迅速流失。基于此，整个子玩法DAU下行最为明显，达-45%。



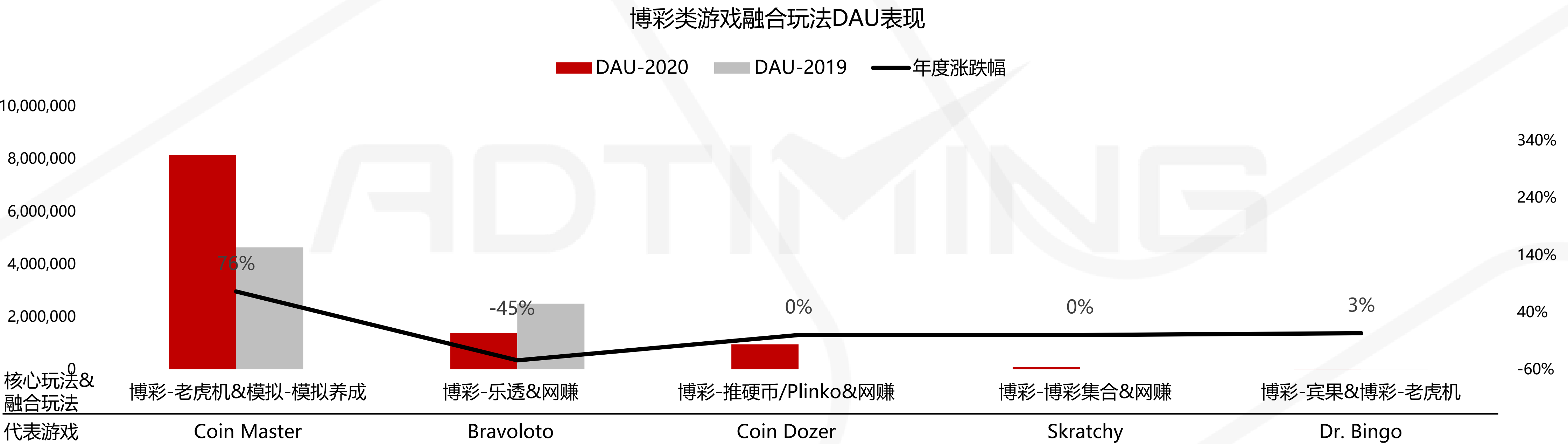
* 数据说明：有的玩法TOP30游戏均为2020年新游，所以会缺失2019年的数据，导致出现0%的环比变化情况。

ADTIMING

博彩类融合玩法-用户：老虎机&模拟养成玩法最受欢迎，且产生66%的增长

- 在博彩类融合玩法中，《Coin Master》《Island King》这类以老虎机&模拟养成为特色的游戏最为受欢迎，在市场验证过一年以后仍能实现76%的DAU上浮，足以证明玩家对这种融合玩法的认可并非短期。
- 其它的融合玩法以网赚为主，其中乐透&网赚虽量级相对较好，但跌幅（-45%）明显；推硬币/Plinko&网赚和博彩集合&网赚的游戏都在2020年新上榜。

2020年掉榜融合玩法及其代表游戏	
博彩-其它&网赚	Fishing Go

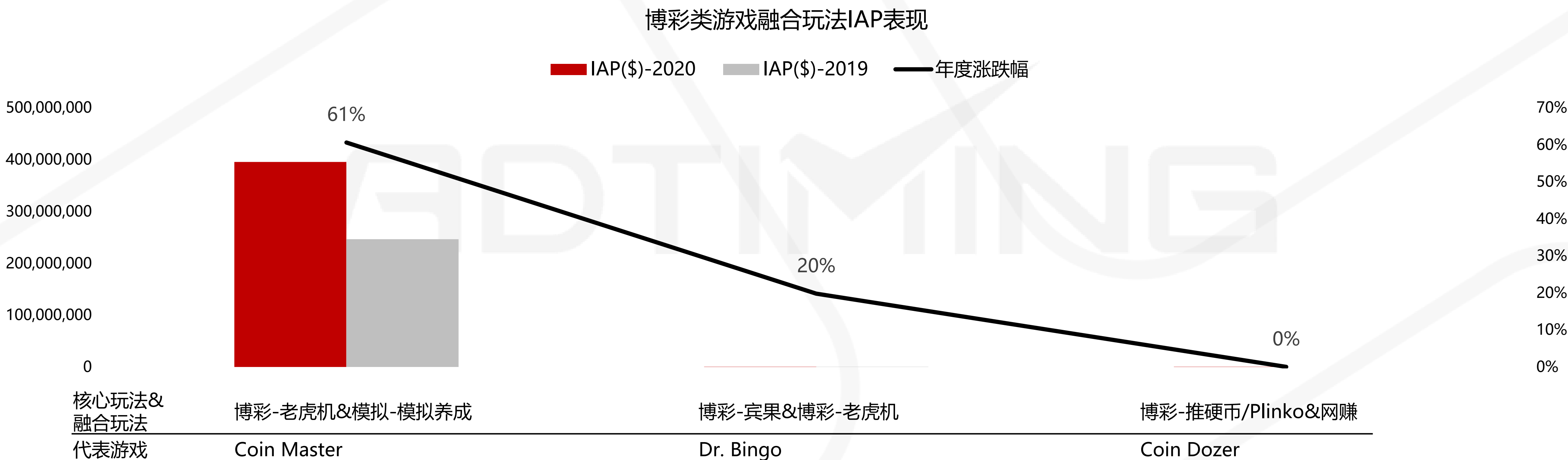


* 数据说明：有的玩法TOP30游戏均为2020年新游，所以会缺失2019年的数据，导致出现0%的环比变化情况。

ADTIMING

博彩类融合玩法-变现：高可玩性和深度社交功能成就强变现能力

- 老虎机&模拟养成的IAP增速虽与DAU相比稍缓，但也达到了61%之高。这种玩法的高变现能力与《Coin Master》《Pirate Kings™》《Island King》等游戏的高可玩性分不开：将模拟养成、甚至一些 SLG 元素加入一个本质上还是老虎机的游戏中，再配合深度的社交功能，成为一直鲜有突破的老虎机赛道中的黑马，是复合型游戏的成功代表之一。



核心玩法&融合玩法	博彩-老虎机&模拟-模拟养成	博彩-宾果&博彩-老虎机	博彩-推硬币/Plinko&网赚
代表游戏	Coin Master	Dr. Bingo	Coin Dozer

* 数据说明：有的玩法TOP30游戏均为2020年新游，所以会缺失2019年的数据，导致出现0%的环比变化情况。

ADTIMING

玩法15：卡牌类

——无子玩法

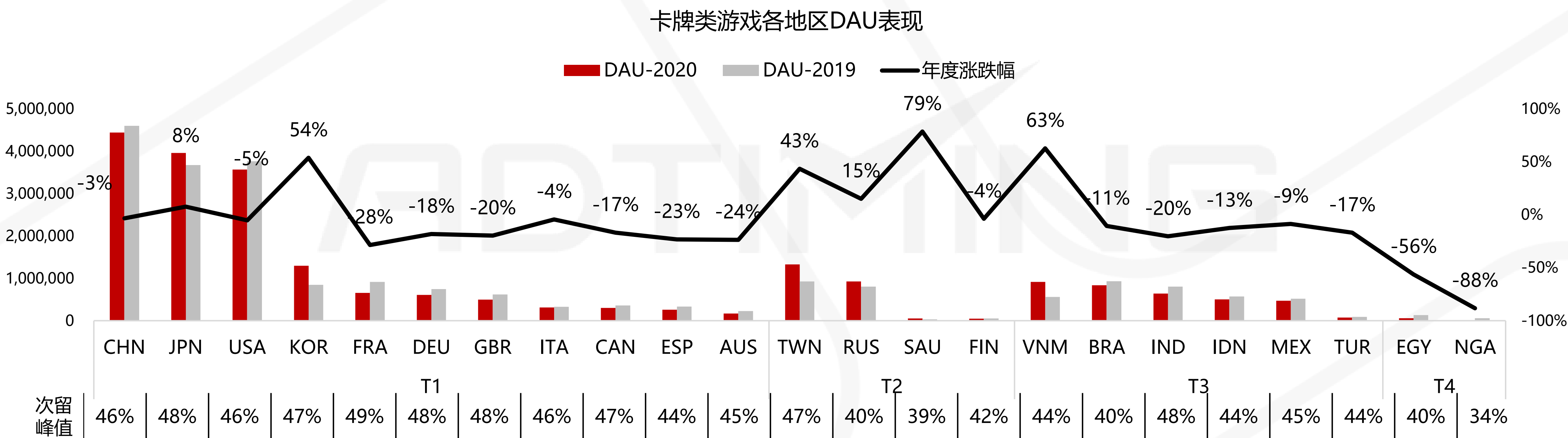
卡牌玩法定义

玩法	卡牌			
定义	以卡牌收集和推关为主要玩法；卡片通常通过抽卡、合成升级等玩法产出；对战主要考验玩家拥有卡牌的稀有度以及数值强度的强弱；卡牌之间往往有数值上的克制、加成关系来促进玩家追求多张卡牌； 多为"卡牌+"（如卡牌+RPG、卡牌+塔防等融合玩法）。除此之外，还包括纯卡牌盾战的玩法，例如TCG、DBG等。			
游戏举例	《Saint Seiya Awakening》	《Fate/Grand Order》	《炉石传说》	《阴阳师：百闻牌》
玩法例图				

ADTIMING

卡牌类整体地区表现：
T1地区用户体量最可观，在中国（iOS）、日本、美国三地最受欢迎

- 卡牌类手游在全球的用户分布分化明显。DAU总体量庞大的地区为中国（iOS）、日本、美国三地，均为T1手游市场，这三地分别保持不超过10%的涨跌幅。
- T2市场中，台湾地区（43%）和俄罗斯（15%）的用户实现年度稳步增长，且DAU有一定量级；T3地区中，用户均匀分布在越南、巴西、印度、印尼、墨西哥，除越南外（DAU上行63%），T3各地区的用户体量呈小幅下跌趋势。
- 聚焦各地区留存表现，卡牌类手游的留存多集中在40%~49%区间内。其中，法国的次留峰值相对最亮眼，为49%；沙特、尼日利亚次留偏低，均在40%以下。

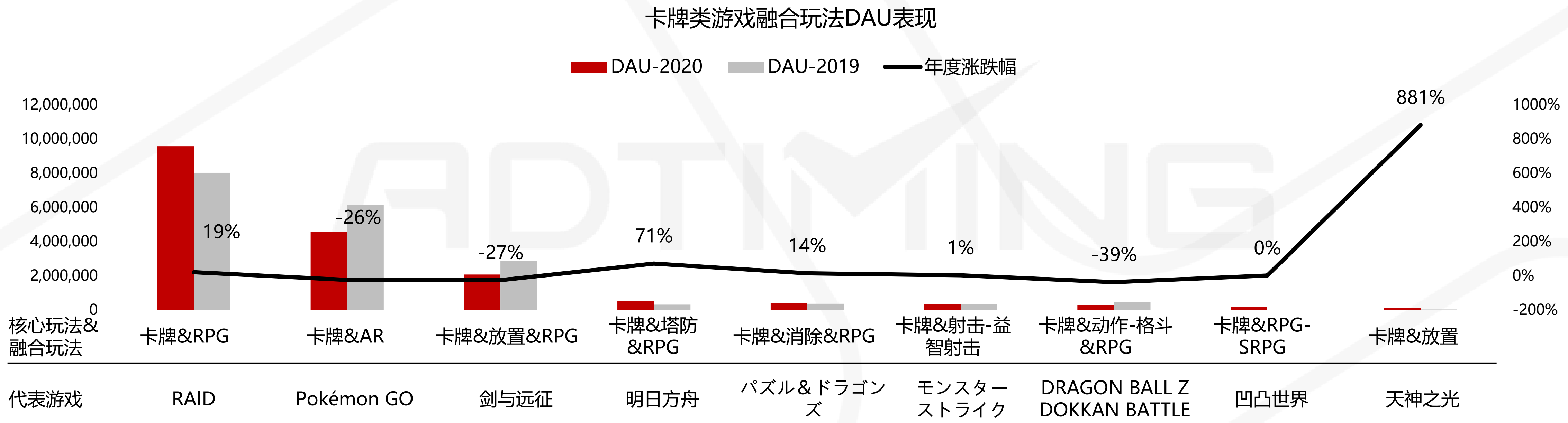


* 数据说明：由于中国市场的Android渠道复杂，故本报告中，所有中国市场相关数据，仅代表iOS市场。另：中国iOS的占比仅为18%。
* 数据来源：Apptopia，其中留存数据存在偏差，可能会低于真实留存数据。

ADTIMING

卡牌类融合玩法-用户：卡牌&RPG保持最高热度和增长；卡牌&AR、卡牌&放置&RPG用户缩水

- 卡牌&RPG玩法在2020年保持最高用户量，DAU稳定上行（19%），以2018年发布的欧美奇幻风格手游《RAID: Shadow Legends》用户体量最可观（DAU达130万）。同时，《Star Wars™: Galaxy of Heroes》《MARVEL Strike Force》等IP手游也贡献一定用户量。
- 卡牌&AR玩法年度热度下行26%，结合头部游戏《Pokémon GO》的户外游玩特点，这一玩法的热度下行或为2020年疫情所致。
- 以《剑与远征》为首的卡牌&放置&RPG类游戏DAU在2020年下降27%，主要由于头部游戏是在2019年及以前发布，获客力度有所减弱，且新游的推动力不够，例如2020年发布的游戏《神魔三國志》近期DAU体量仅在4万左右。



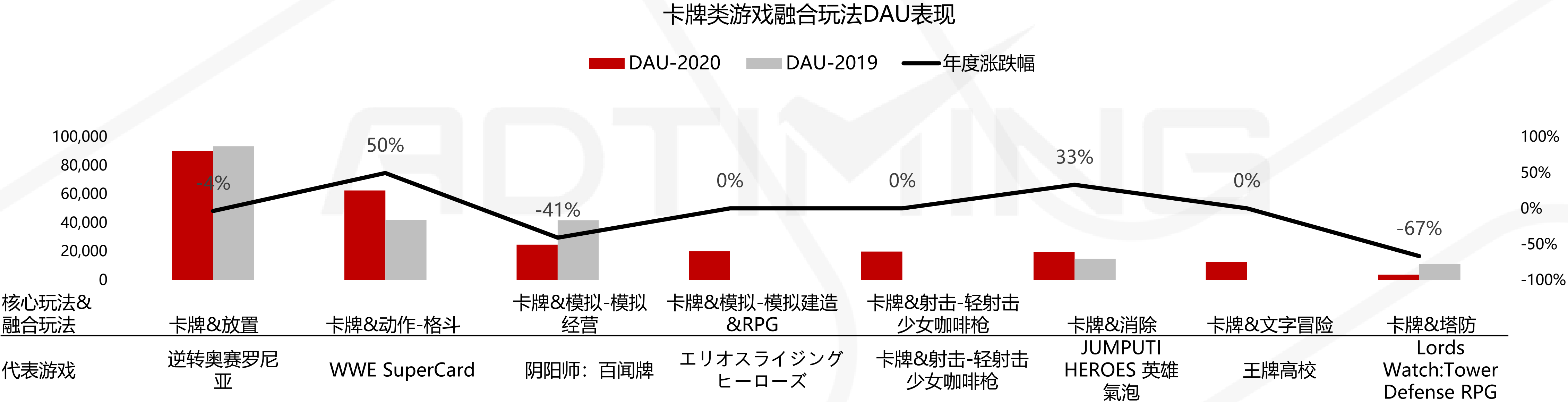
* 数据说明：有的玩法TOP30游戏均为2020年新游，所以会缺失2019年的数据，导致出现0%的环比变化情况。

ADTIMING

卡牌类融合玩法-用户（接上）：卡牌&放置在2020年大量新游的推动下实现亮眼增长

- 2020年，头部游戏出现卡牌&轻射击、卡牌&文字冒险等多元化融合玩法。同时，也出现卡牌&消除&格斗、卡牌&益智射击&RPG等2019年火热玩法掉榜的情况。
- 从增长潜力来看，卡牌&放置用户增速最亮眼，其中排名Top4的手游《天神之光》《放置战姬》《异兽录》《피구왕통키M》均为2020年发布新游，是助推玩法用户增长的强动力。

2020年掉榜融合玩法及其代表游戏	
卡牌&射击-益智射击&RPG	食梦计划
卡牌&消除&动作-格斗	WWE Champions 2021
卡牌&SLG	小小主公2
卡牌&RPG&放置	MY Little Fantasy

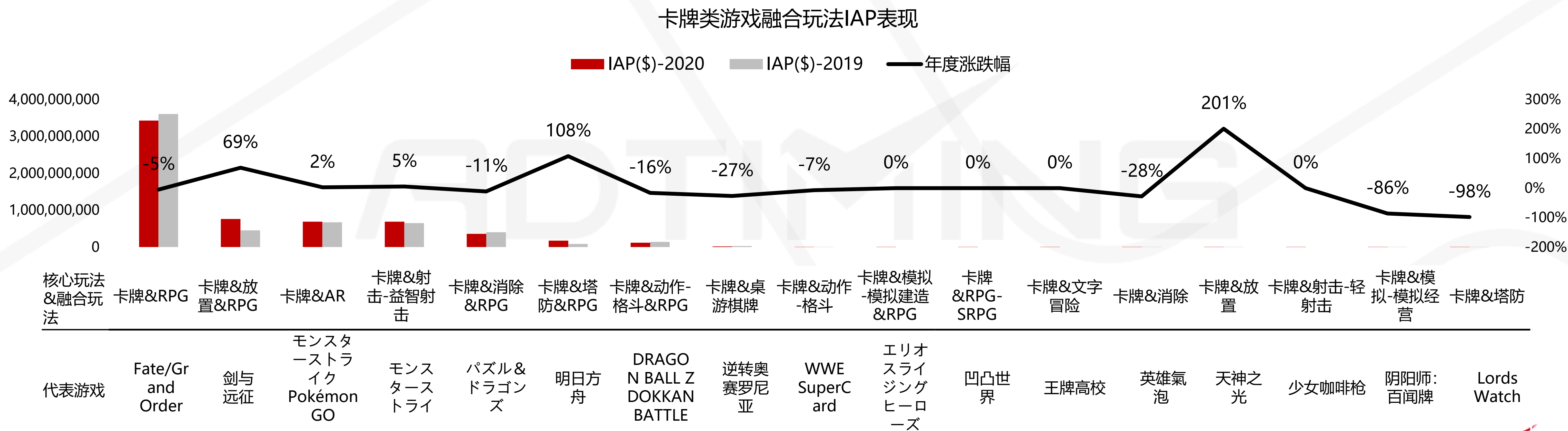


* 数据说明：有的玩法TOP30游戏均为2020年新游，所以会缺失2019年的数据，导致出现0%的环比变化情况。
* 数据说明：有的玩法TOP30游戏均为2020年新游，所以会缺失2019年的数据，导致出现0%的环比变化情况。

ADTIMING

卡牌类融合玩法-变现：
卡牌&RPG最吸金；《剑与远征》IAP营收持续增长，推动卡牌&放置&RPG增长

- 卡牌类游戏融合玩法中，卡牌&RPG的IAP营收能力遥遥领先于其它玩法，尽管年度下跌5%，IAP体量依旧达到35亿美金左右。其代表游戏《Fate/Grand Order》最早上线于2015年，2020年依旧贡献5亿多美金，吸金能力强劲。
- 卡牌&放置&RPG的IAP体量排名第二，保持69%的年度增长。2018年上线至今的《剑与远征》在全球多地持续吸金，对比2019年的1亿美金IAP营收，到2020年，已达到4亿多。



* 数据说明：有的玩法TOP30游戏均为2020年新游，所以会缺失2019年的数据，导致出现0%的环比变化情况。

ADTIMING

玩法16：竞速类

——无子玩法

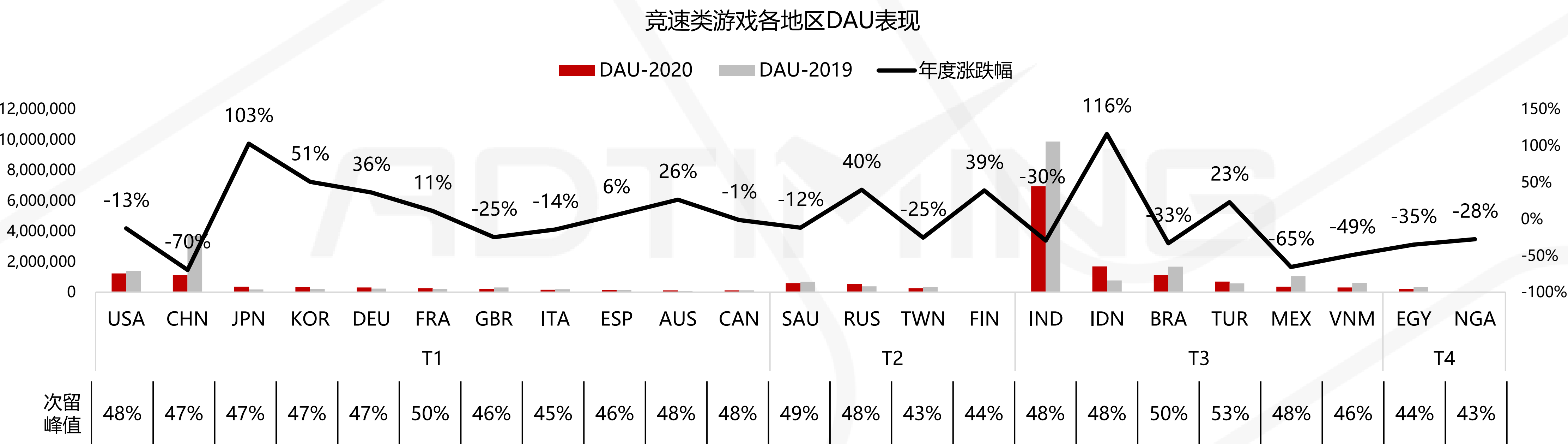
竞速玩法定义

玩法	竞速			
定义	比拼速度或完成时间的游戏，要求玩家操控载具流畅迅速通过赛道。			
游戏举例	《Racing Xtreme 2》	《Dr Driving》	《QQ飞车》	《Drift City》
玩法例图				

ADTIMING

竞速类整体地区表现：用户主要聚集在T3市场的印度地区；留存表现亮眼

- 竞速类手游用户集中在T3市场。其中，印度保持Top1身位，但年度DAU体量下跌30%，由掉榜的15款游戏拉低。
- 美国、中国（iOS）、印尼、巴西、土耳其等地皆聚集一定体量用户。其中，只有印尼和土耳其保持正增长。
- 聚焦留存，以竞速为核心玩法的手游留存均超过40%，法国、巴西、土耳其三地的次留峰值均在50%及以上，表现亮眼。



* 数据说明：由于中国市场的Android渠道复杂，故本报告中，所有中国市场相关数据，仅代表iOS市场。另：中国iOS的占比仅为18%。
* 数据来源：Apptopia，其中留存数据存在偏差，可能会低于真实留存数据。

ADTIMING

玩法17：MOBA类

——无子玩法

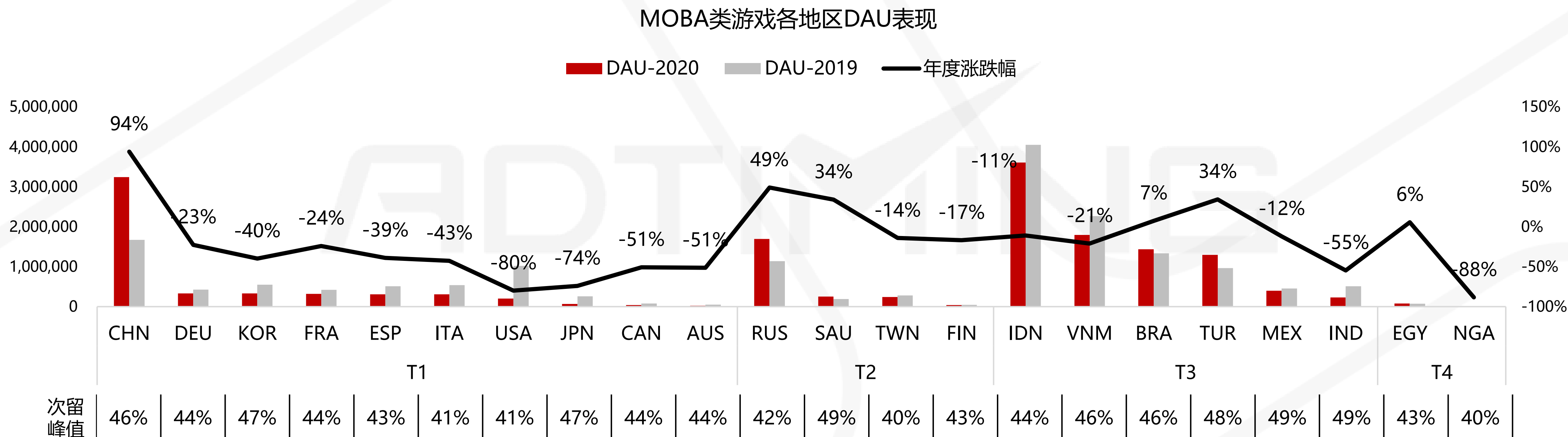
MOBA玩法定义

玩法	MOBA			
定义	公平性竞技，以3V3、5V5的形式在一张地图里展开对抗。			
游戏举例	《王者荣耀》	《决战平安京》	《漫威超级战争》	《Mobile Legend: Bang Bang》
玩法例图				

ADTIMING

MOBA类整体地区表现：中国（iOS）和印尼热度最高；T3市场用户体量最大

- T3市场是用户主要聚集地，其次是T1市场。
- T3市场中，印尼拥有最大DAU总量，在年度下滑11%的情况下保持第一，《Mobile Legends: Bang Bang》《漫威超级战争》等作品在此地热度不减；越南排名第二，DAU同比下跌21%。
- T1市场中，中国（iOS）在《王者荣耀》《荒野乱斗》的持续推动下实现94%的年度增长；美国的MOBA用户流失最严重，主要由《Zooba》和《荒野乱斗》DAU缩水导致。
- 从留存角度看，所有地区次留在40%及以上，沙特和墨西哥次留峰值最高，达到49%。



* 数据说明：由于中国市场的Android渠道复杂，故本报告中，所有中国市场相关数据，仅代表iOS市场。另：中国iOS的占比仅为18%。
* 数据来源：Apptopia，其中留存数据存在偏差，可能会低于真实留存数据。

ADTIMING

玩法18：RPG类

MMORPG、ARPG、Roguelike、SRPG

RPG玩法分类及定义

母玩法	RPG			
子玩法	MMORPG		Roguelike	
定义	多人在线角色扮演游戏。		游戏机制具备：随机生成的环境、角色的永久死亡、统一的操作形式、内容机制复杂、角色提升与地图探索的特征。	
游戏举例	《梦幻西游》	《传奇Online》	《弓箭传说》	《直到我中了一箭》
玩法例图				

ADTIMING

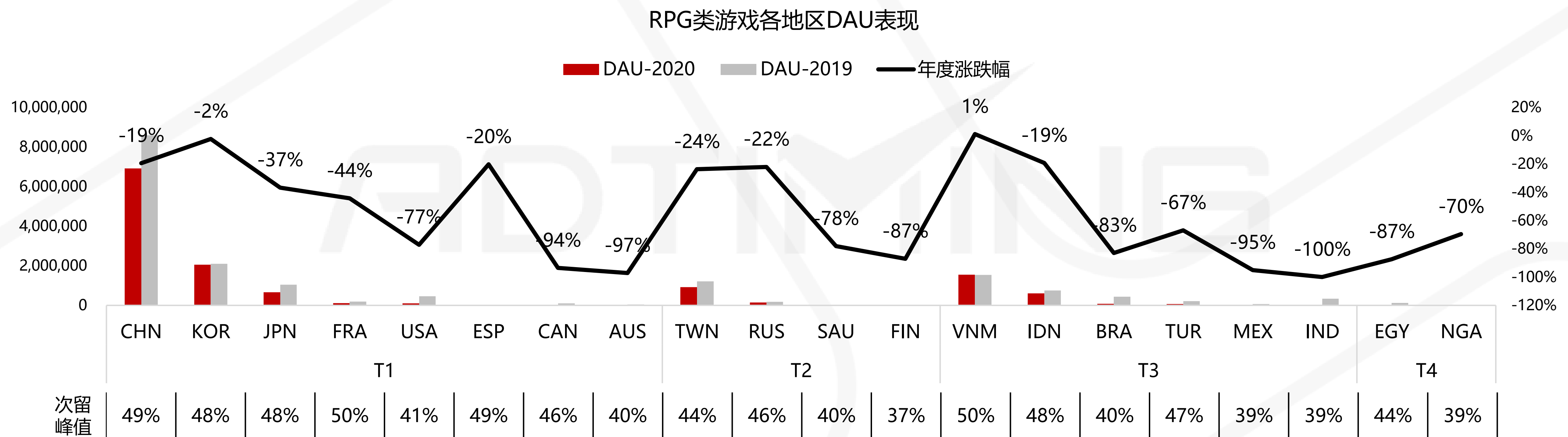
RPG玩法分类及定义

母玩法	RPG			
子玩法	ARPG		SRPG	
定义	动作角色扮演游戏，ARPG更具操作性，战斗时节奏更为紧凑——结合了格斗元素和剧情类的RPG游戏。		战棋类游戏，结合了棋类游戏中棋盘格的元素：每一个棋子会占据着一个格子，然后会沿着指定的路线行走，同时通过不同棋子的战斗力在固定的射程里击败对应格子的对手。	
游戏举例	《崩坏3》	《战双帕弥什》	《火焰纹章》	《梦幻模拟战》
玩法例图				

ADTIMING

RPG类整体地区表现：各地区DAU普遍轻度缩水（韩国除外）；中国（iOS）DAU最高，超120款手游上榜

- 2020年，RPG类手游用户体量普遍缩水，仅越南在拥有可观体量的情况下仍保持1%的增长。
- 用户体量最大的依旧是T1市场的中国（iOS），尽管热度稍减（-19%），但超120款上榜游戏共同组建了庞大用户池。
- 留存方面，中国（iOS）、法国、越南表现最亮眼，在50%上下。其余大部分地区的次留峰值也保持在40%及以上，仅芬兰、墨西哥、印度等地体量位于梯队末端的地区留存数据偏低，在40%以下。

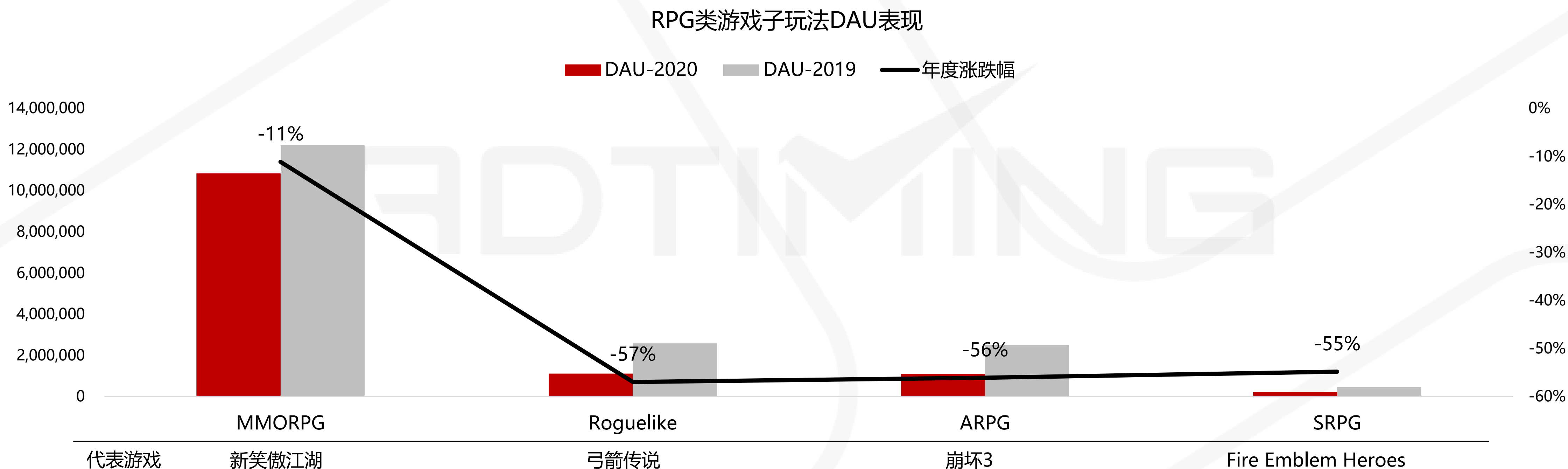


* 数据说明：由于中国市场的Android渠道复杂，故本报告中，所有中国市场相关数据，仅代表iOS市场。另：中国iOS的占比仅为18%。
* 数据来源：Apptopia，其中留存数据存在偏差，可能会低于真实留存数据。

ADTIMING

RPG类子玩法表现：
MMORPG用户体量依旧最大，远超其它玩法；各子玩法DAU有不同程度缩水

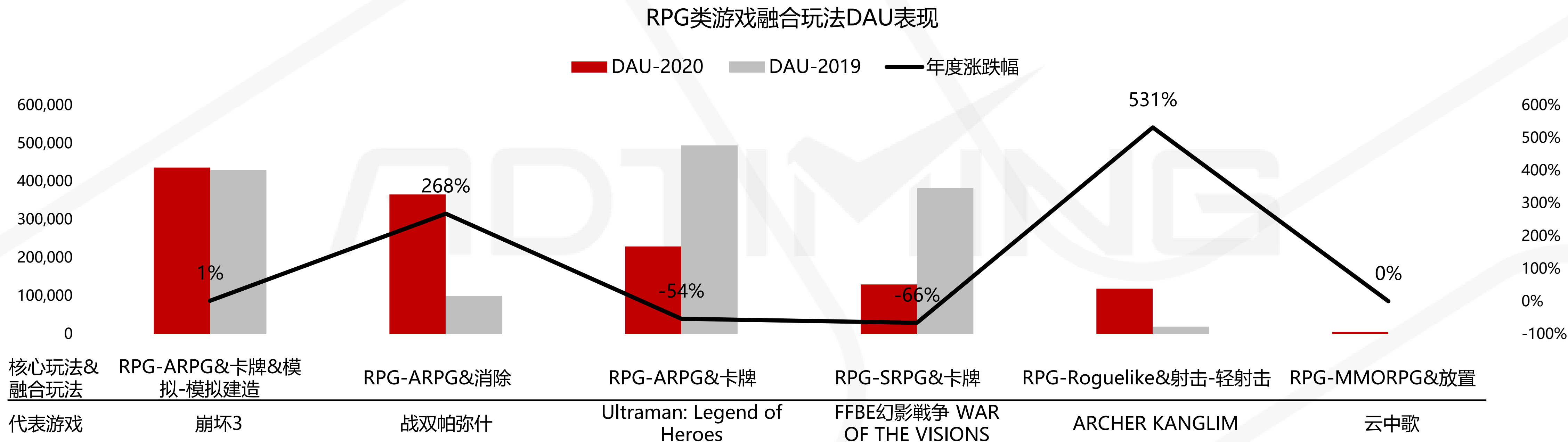
- RPG类游戏子玩法主要包含MMORPG、Roguelike、ARPG、SRPG四大类。其中，MMORPG的用户体量最大，远超其它玩法。Roguelike和ARPG用户体量相当，SRPG排名第四。
- 四个子玩法的用户体量均呈年度下跌趋势，与RPG这一手游类型年度热度缩水相关。相对来看，MMORPG的缩水最为轻微，为-11%，而其它三个子玩法的下滑幅度都在-50%及以上。



RPG类融合玩法-用户：ARPG&卡牌&模拟建造最热，部分Roguelike融合玩法热度减退

- RPG类游戏的融合玩法中，ARPG&卡牌&模拟建造DAU排名第一，虽涨幅不大，但整体量级表现良好，以《崩坏3》为首的游戏聚集可观用户。ARPG&消除玩法热度紧随其后，《战双帕弥什》贡献主要用户增长（该玩法DAU增幅达268%，跃居第二）。
- 2020年掉榜的三个融合玩法均与Roguelike相关。但与此同时，也是Roguelike相关的融合玩法上榜，即Roguelike&轻射击，该玩法在《ARCHER KANGLIM》的推动下跻身榜单Top5，DAU上涨531%。

2020年掉榜融合玩法及其代表游戏	
RPG-Roguelike&射击-轻射击&放置	弹幕与射手
RPG-Roguelike&卡牌	斩兽之刃
RPG-Roguelike&放置	ハーレム伝説

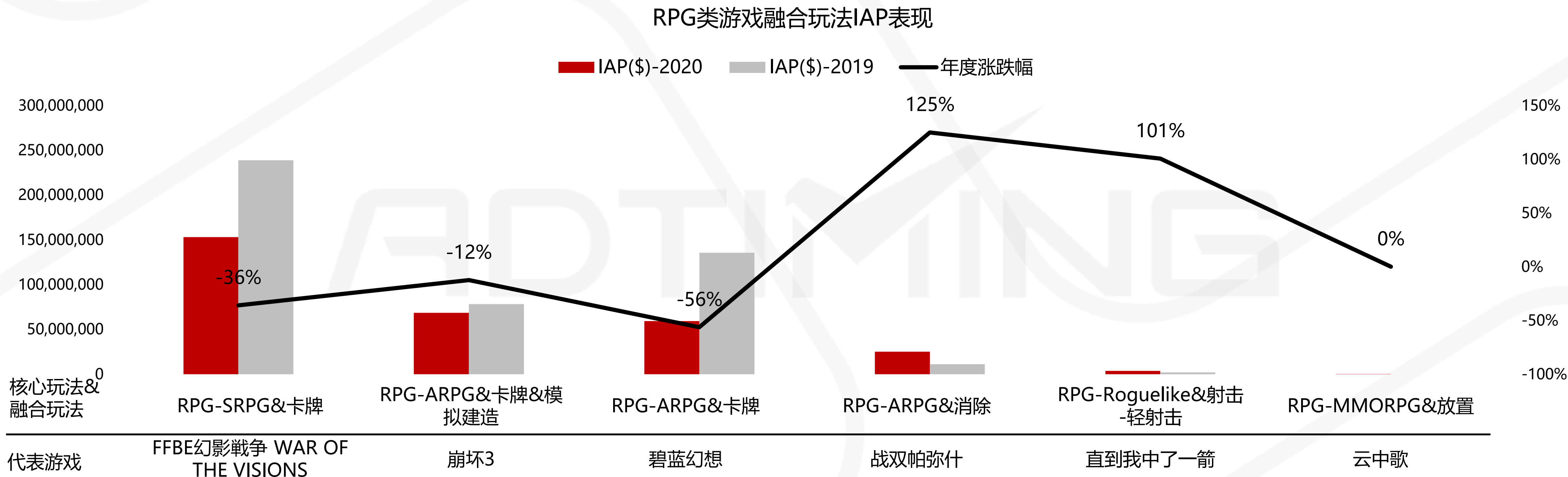


* 数据说明：有的玩法TOP30游戏均为2020年新游，所以会缺失2019年的数据，导致出现0%的环比变化情况。

ADTIMING

RPG类融合玩法-变现：RPG-ARPG&消除玩法IAP增长亮眼，《战双帕弥什》强力推动

- RPG类游戏融合玩法中，Top3玩法IAP营收能力均在下跌（RPG-SRPG&卡牌：-36%；RPG-ARPG&卡牌&模拟-模拟建造：-12%；RPG-ARPG&卡牌：-56%），主要是由于2020年缺少足够新游入场。
- 反观RPG-ARPG&消除，《战双帕弥什》的上线推动了这一品类IAP125%的正增长。



* 数据说明：有的玩法TOP30游戏均为2020年新游，所以会缺失2019年的数据，导致出现0%的环比变化情况。

ADTIMING

玩法19：非对称竞技类

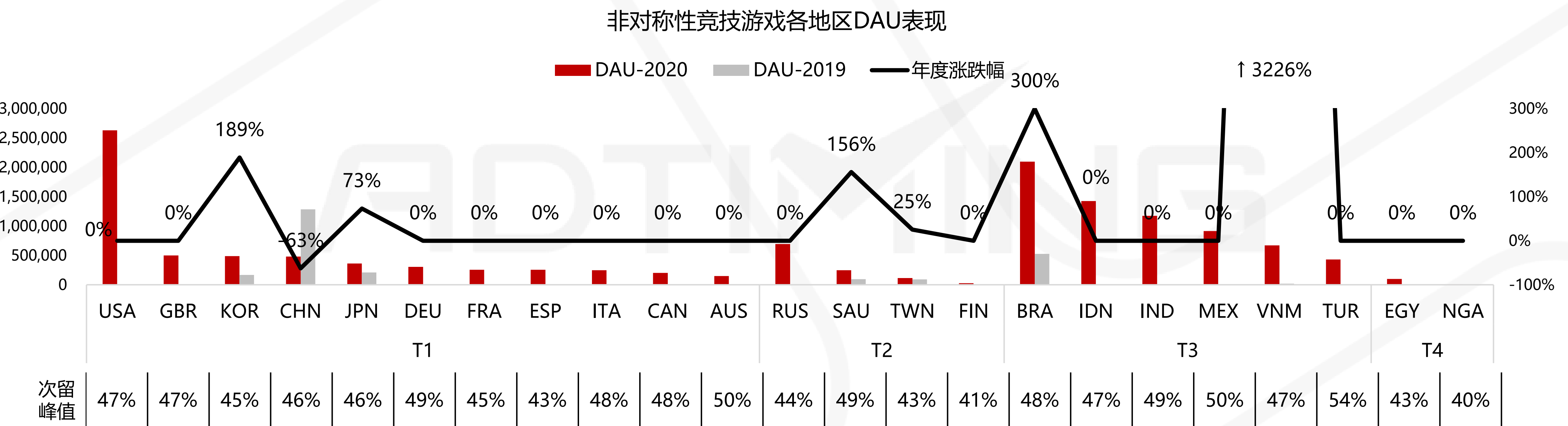
——无子玩法

非对称竞技玩法定义

玩法	非对称竞技			
定义	在局内对抗中，敌我双方拥有的资源从功能上是错位的，交互方式、受制规则、最终目标也完全不同，例如1v4。			
游戏举例	《猫和老鼠》	《第五人格》	《Among Us》	《脱獄ごっこ》
玩法例图				

非对称竞技类整体地区表现：T1、T3市场是用户主要聚集地，《Among Us!》带动多地DAU增长

- T1市场中，美国用户在2020年对非对称竞技玩法青睐有加，DAU全球最大的同时实现从0到1的年度增长，由新登录的《Among Us!》《第五人格》等游戏带动增长；排名第二的的中国（iOS）DAU腰斩（-63%），主要由于《第五人格》发布时间较早，以及《猫和老鼠》跌榜导致的用户锐减。
- T3市场中，用户分布均匀，《Among Us!》在这一市场广受欢迎，带动多地DAU实现爆发性增长。
- 从留存角度看，次留均在40%以上，土耳其留存最高，达到了54%。



* 数据说明：有的玩法TOP30游戏均为2020年新游，所以会缺失2019年的数据，导致出现0%的环比变化情况。
* 数据说明：由于中国市场的Android渠道复杂，故本报告中，所有中国市场相关数据，仅代表iOS市场。另：中国iOS的占比仅为18%。
* 数据来源：Apptopia，其中留存数据存在偏差，可能会低于真实留存数据。

ADTIMING

玩法20：平台跳跃类

——无子玩法

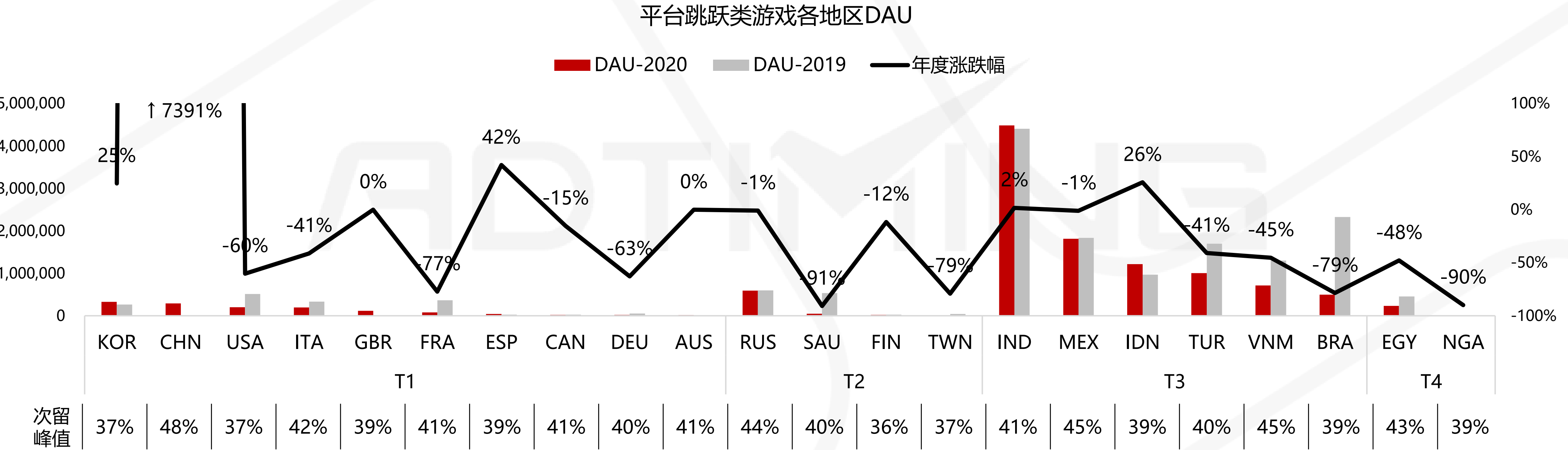
平台跳跃玩法定义

玩法	平台跳跃			
定义	在一个2D的平台上通过跳跃避开障碍、捡拾道具或货币，得以生存并顺利过关。			
游戏举例	《Talking Tom Candy Run》	《Geometry Dash Lite》	《Lep’ s World》	《Red Ball 4》
玩法例图				

ADTIMING

平台跳跃类整体地区表现：印度汇聚最多玩家；留存普遍数据不高

- 平台跳跃类游戏的玩家主要集中在T3地区，印度为甚，例如《Super Bino Go 2》《Hill Climb Racing》在该地区都受到欢迎，而墨西哥、印尼、越南等地对《Zombie Tsunami》这类游戏尤为偏好。
- 虽然总量级偏小，但T1的韩国（25%）、中国（iOS，7391%）和西班牙（42%）是少数几个实现DAU上涨的地区。其中，在T1量级最大的韩国主要靠《Cookie Run》《Geometry Dash Lite》等游戏贡献玩家。
- 从留存来看，除中国（iOS，48%），其它地区的次留均在45%及以下，与其它玩法相比没有太大的竞争力。其中，越南和墨西哥的留存相对较高，均为45%。



次留峰值	KOR	CHN	USA	ITA	GBR	FRA	ESP	CAN	DEU	AUS	RUS	SAU	FIN	TWN	IND	MEX	IDN	TUR	VNM	BRA	EGY	NGA
次留峰值	37%	48%	37%	42%	39%	41%	39%	41%	40%	41%	44%	40%	36%	37%	41%	45%	39%	40%	45%	39%	43%	39%

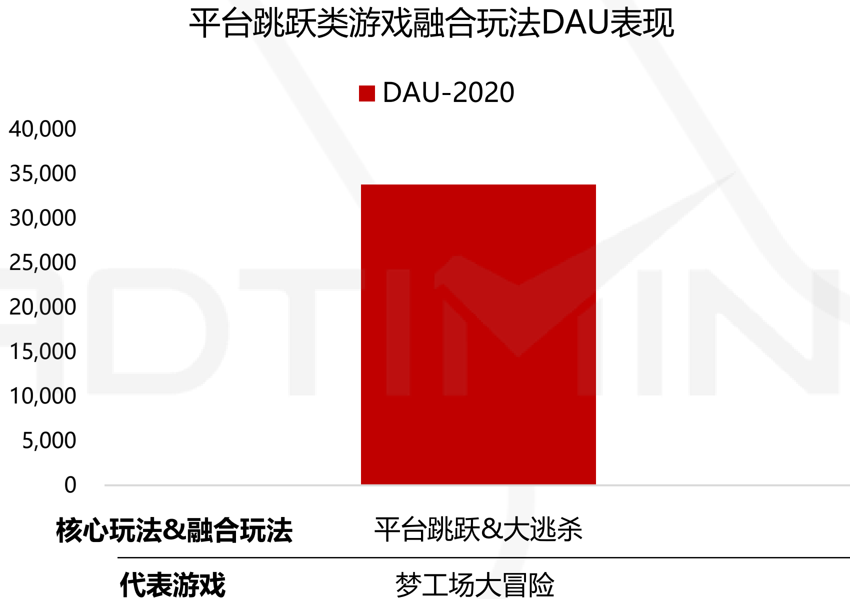
* 数据说明：有的玩法TOP30游戏均为2020年新游，所以会缺失2019年的数据，导致出现0%的环比变化情况。
* 数据说明：由于中国市场的Android渠道复杂，故本报告中，所有中国市场相关数据，仅代表iOS市场。另：中国iOS的占比仅为18%。
* 数据来源：Apptopia，其中留存数据存在偏差，可能会低于真实留存数据。

ADTIMING

平台跳跃类融合玩法：平台跳跃&大逃杀玩法出现

- 以《梦工厂大冒险》为代表的平台跳跃&大逃杀玩法在2020年上榜，主要在中国（iOS）获客。该游戏的特点在于：在其“抢羊大作战”模式中，玩家不仅要竞速（比拼谁先到达终点），同时还要捡拾各种道具干扰对手，竞技乐趣足。
- 《Super Mario Run》2020年掉榜，其玩法为平台跳跃&模拟建造。

2020年掉榜融合玩法及其代表游戏	
平台跳跃&模拟-模拟建造	Super Mario Run



ADTIMING

玩法21：开放世界类

——无子玩法

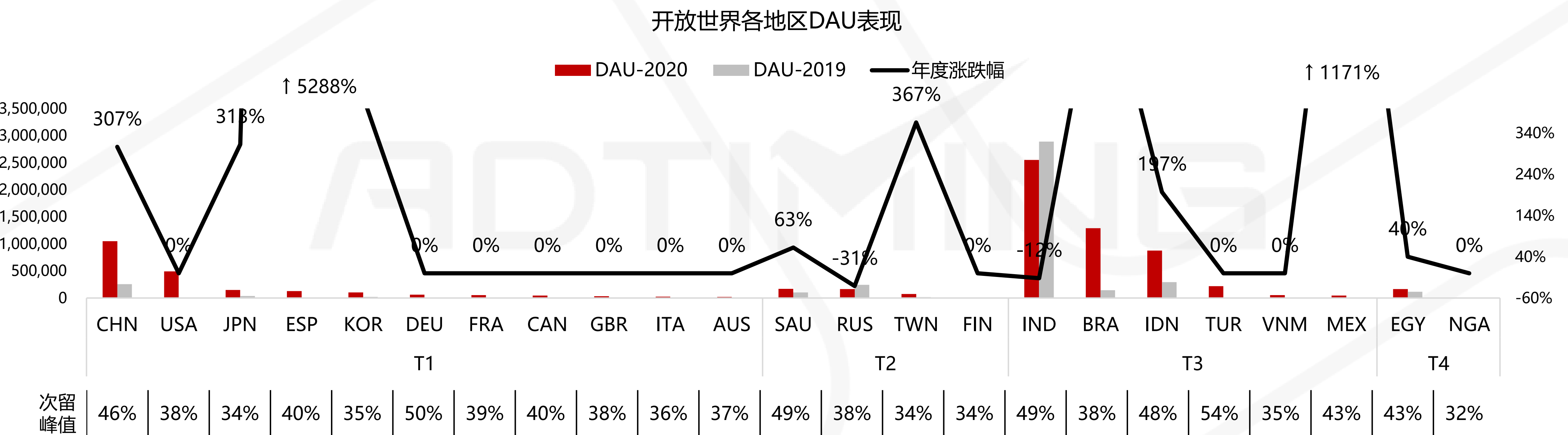
开放世界玩法定义

玩法	开放世界	
定义	Open World游戏，也被称为漫游式游戏（free roam），玩家可自由地在一个虚拟世界中漫游，并可自由选择完成游戏任务的时间点和方式。	
游戏举例	《原神》	《Cowboy Gun War》
玩法例图		

ADTIMING

开放世界类整体地区表现：
印度聚集最大体量用户，巴西、印尼增长迅速，T3地区偏好犯罪题材游戏

- 2020年，开放世界类手游的热度遍布各地区，且均保持年度正增长。其中，T3市场是此类手游的主要用户聚集地，印度、巴西、印尼热度最高（这三大地区主要偏爱类似《Vegas Crime Simulator》《Truck Driver City Crush》等犯罪题材玩法）。
- T1市场中，中国（iOS）因《原神》的发布，其用户体量被迅速推高（307%）。
- 从留存角度看，各地区表现差异明显。土耳其达成最高次留（54%），台湾地区、芬兰、日本等地的次留均仅有34%。



次留峰值	CHN	USA	JPN	ESP	KOR	DEU	FRA	CAN	GBR	ITA	AUS	SAU	RUS	TWN	FIN	IND	BRA	IDN	TUR	VNM	MEX	EGY	NGA
次留峰值	46%	38%	34%	40%	35%	50%	39%	40%	38%	36%	37%	49%	38%	34%	34%	49%	38%	48%	54%	35%	43%	43%	32%

* 数据说明：有的玩法TOP30游戏均为2020年新游，所以会缺失2019年的数据，导致出现0%的环比变化情况。
* 数据说明：由于中国市场的Android渠道复杂，故本报告中，所有中国市场相关数据，仅代表iOS市场。另：中国iOS的占比仅为18%。
* 数据来源：Apptopia，其中留存数据存在偏差，可能会低于真实留存数据。

ADTIMING

玩法22：文字冒险类

——无子玩法

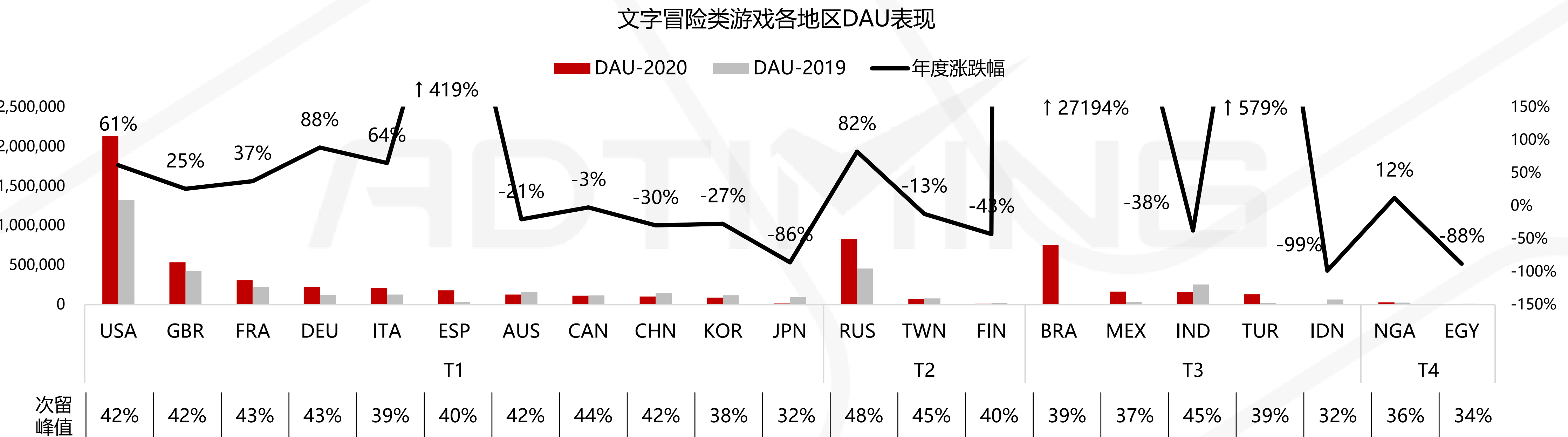
文字冒险玩法定义

玩法	文字冒险			
定义	游戏以文字为主，玩家需要阅读大量的文本；玩家可通过自己的选择来推动故事的发展；故事有多种结局，玩家可以通过重复游玩来解锁多种结局。			
游戏举例	《Love Sick: Interactive Story》	《Episode: Choose your Story》	《Romance Fate》	《Chat Master》
玩法例图				

ADTIMING

文字冒险类整体地区表现：
以男女情感为主题的产品在欧美地区流行；超休闲向文字冒险类游戏冒头

- 文字冒险类游戏在T1地区较为流行，美国拥有最大玩家池并实现61%的稳步增长；英国、法国、德国等地也贡献着一批活跃玩家，西班牙则实现同梯队内最高的DAU增幅，达419%。欧美地区流行的依然是《Episode》《Chapters》等以男女感情为主要故事情节的产品。此外，这类产品将获客的重心转向T2的俄罗斯及T3巴西、墨西哥地区，在巴西甚至实现了从无到有的跨越。
- 除了上述提到的产玩法型外，今年还新涌现了一批诸如《Chat Master!》《Stairway to Heaven!》等极为轻度的文字冒险游戏，在各地都收到欢迎。
- 文字冒险类游戏的留存表现相对一般，俄罗斯次留最高，达48%。其次是台湾地区（45%）和印度（45%）。



次留峰值	42%	42%	43%	43%	39%	40%	42%	44%	42%	38%	32%	48%	45%	40%	39%	37%	45%	39%	32%	36%	34%

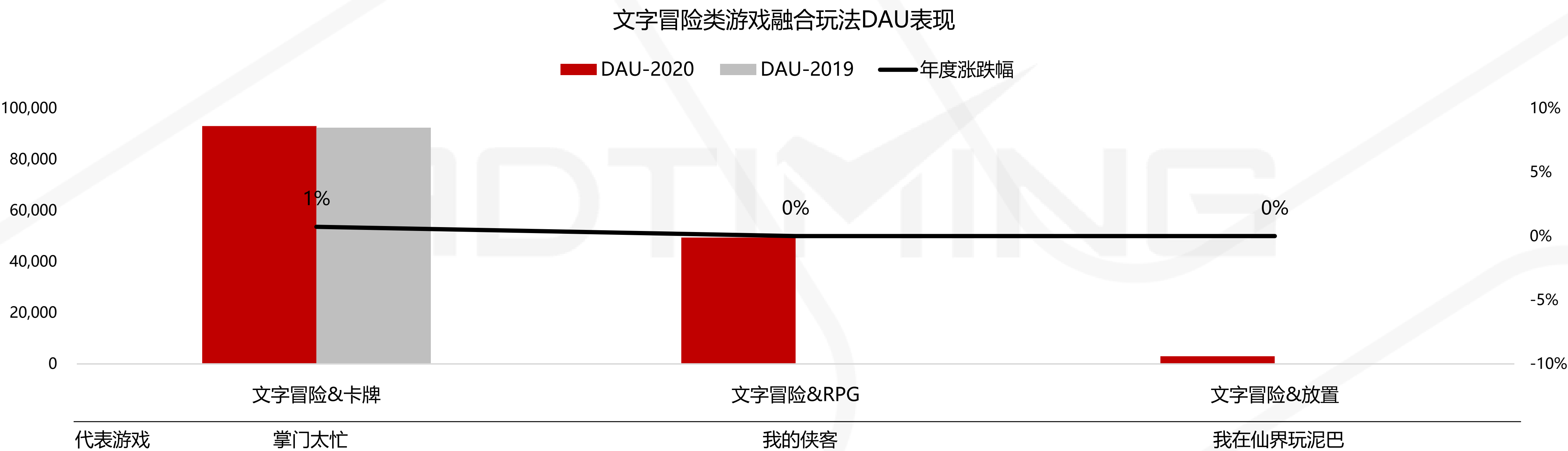
* 数据说明：由于中国市场的Android渠道复杂，故本报告中，所有中国市场相关数据，仅代表iOS市场。另：中国iOS的占比仅为18%。
* 数据来源：Apptopia，其中留存数据存在偏差，可能会低于真实留存数据。

ADTIMING

文字冒险类融合玩法-用户：文字冒险&卡牌在各融合玩法中接受度最高

- 文字冒险&卡牌是接受度最高的融合玩法，虽然《恋与制作人》的玩家数减少，但仍实现1%的稳步增长。
- 文字冒险&RPG和文字冒险&放置是2020年新上榜的融合玩法，但目前几乎已没有太多玩家活跃。
- 文字冒险&卡牌&消除和文字冒险&卡牌&-模拟养成这两类融合玩法在2020年掉榜。

2020年掉榜融合玩法及其代表游戏	
文字冒险&卡牌&消除	テンカウント for app react
文字冒险&卡牌&模拟-模拟养成	遇见逆水寒

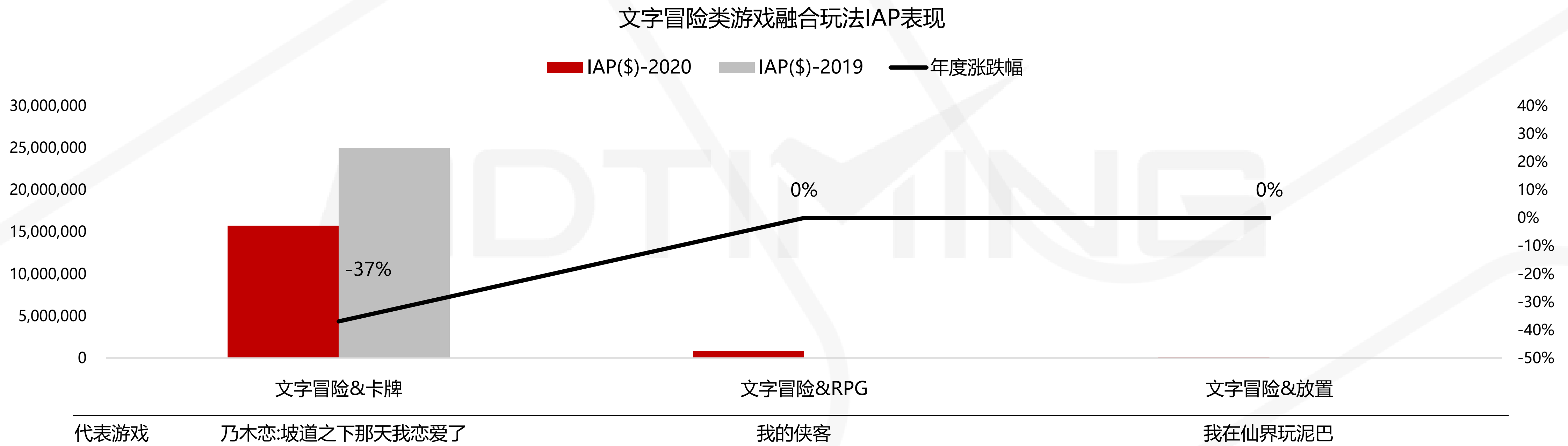


* 数据说明：有的玩法TOP30游戏均为2020年新游，所以会缺失2019年的数据，导致出现0%的环比变化情况。

ADTIMING

文字冒险类融合玩法-变现：文字冒险&卡牌不仅吸量，且吸金

- 文字冒险&卡牌不仅最为吸量，同时最为吸金，卡牌元素的融入让游戏的变现能力更强。虽然该融合玩法的IAP出现了下滑（-37%，主要与《恋与制作人》IAP锐减有关），但依然有一千五百万左右的IAP量级。营收大头的产品有《乃木恋:坡道之下那天我恋爱了》《恋与制作人》和《掌门太忙》。
- 《我的侠客》凭一己之力为文字冒险&RPG玩法贡献近80万的游戏内购营收，也是一笔不菲的数目。



* 数据说明：有的玩法TOP30游戏均为2020年新游，所以会缺失2019年的数据，导致出现0%的环比变化情况。

ADTIMING

玩法23：合成类

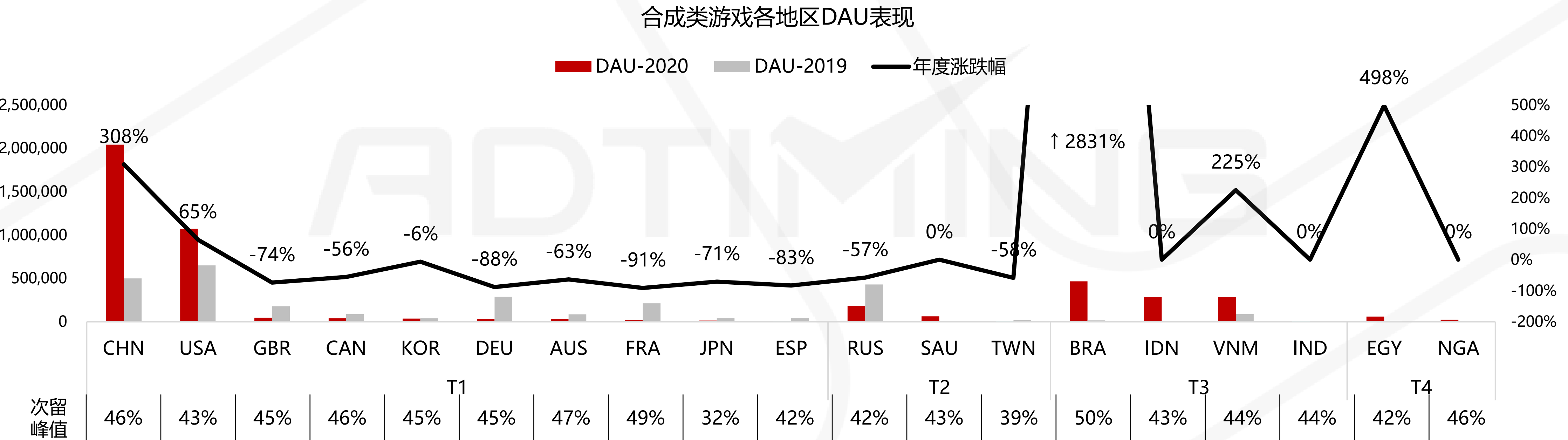
——无子玩法

合成玩法定义

玩法	合成			
定义	将同等级的物品进行合并，以升级成更高级别的物品；通常带有放置元素；和益智-2048合成不同的是，该玩法没有输赢的概念。			
游戏举例	《Merge Town》	《Merge Truck》	《Merge Magic!》	《Ever Merge》
玩法例图				

合成类整体地区表现：玩家大部分集中在中国（iOS）；2020年T3的用户量增长显著

- 合成类游戏的主要日活玩家聚集在T1的中国（iOS），并产生了308%的大幅增长。在该梯队内，除美国（65%）DAU同样出现涨幅外，其它所有地区均出现不同程度的下滑。
- 自2020年起，获客地区开始由中国（iOS）向T3地区的巴西、印尼、越南等地转移，在这些地区DAU几乎实现了从无到有的跨越。
- 各地区的游戏偏好有所差异。美国对《Merge Dragons》这类游戏元素丰富，玩法相较更为复杂的产品更为偏爱；而T3地区巴西、印尼、越南等地则看重的是《Puppy Town》《Lucky Cat》合成产品中的网赚元素。
- 巴西是唯一一个次留达到50%的地区；相比起来，T1的日本和T2的台湾地区，次留仅有32%和39%。



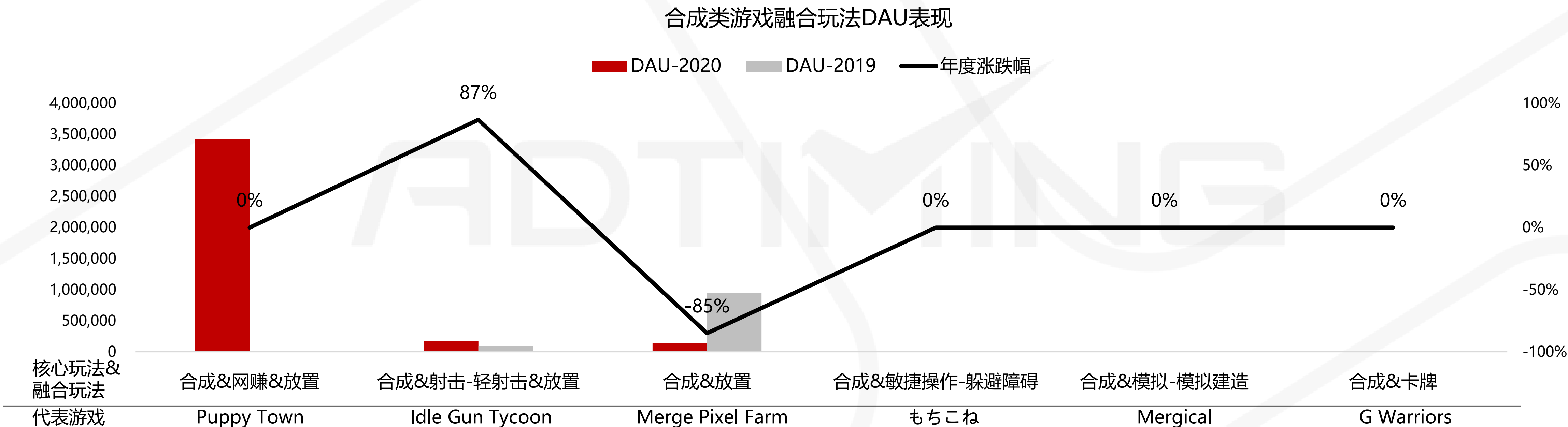
* 数据说明：有的玩法TOP30游戏均为2020年新游，所以会缺失2019年的数据，导致出现0%的环比变化情况。
* 数据说明：由于中国市场的Android渠道复杂，故本报告中，所有中国市场相关数据，仅代表iOS市场。另：中国iOS的占比仅为18%。
* 数据来源：Apptopia，其中留存数据存在偏差，可能会低于真实留存数据。

ADTIMING

合成类融合玩法-用户：合成&网赚&放置产品挤压合成&放置产品的市场空间

- 合成&网赚&放置、合成&躲避障碍、合成&模拟建造和合成&卡牌都是2020年新入榜的合成相关融合玩法，其中合成&网赚&放置DAU一骑绝尘，为最受欢迎的玩法，代表游戏为《Puppy Town》《Dog Condo》。与之相对的，没有网赚元素的纯合成&放置则不再受到玩家的欢迎，出现了DAU缩85%的情况。
- 合成&轻射击&放置实现87%的大幅增长，由于玩法下仅有《Idle Gun Tycoon》这一款游戏，因此总体量级较小。

2020年掉榜融合玩法及其代表游戏	
合成&射击-益智射击	Merge Balls
合成&RPG	下一把剑：冰与火之剑
合成&敏捷操作-时机反应	全民弹弹弹
合成&射击-轻射击	Merge Plane

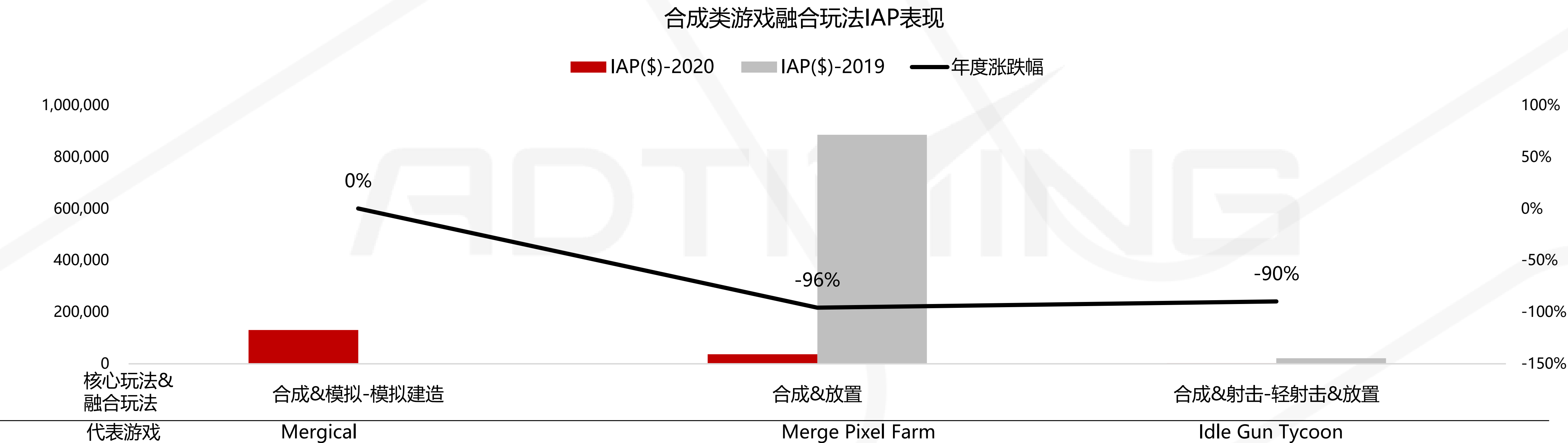


* 数据说明：有的玩法TOP30游戏均为2020年新游，所以会缺失2019年的数据，导致出现0%的环比变化情况。

ADTIMING

合成类融合玩法-变现：合成类游戏大多为超休闲核度，主要依靠IAA变现

- 合成类游戏大多为超休闲核度，因此IAA是主要的变现方式。
- 合成&模拟建造由于游戏元素丰富、故事性更强、以及玩法更多样的特点，成为融合玩法中IAP最高的玩法。
- 合成&放置的营收大跌（-96%）与大量产品在2020年落榜有关。例如《Merge Plane》《Infinite Farm》在2019年也是该玩法的IAP贡献主力，但在2020年热度渐息。



* 数据说明：有的玩法TOP30游戏均为2020年新游，所以会缺失2019年的数据，导致出现0%的环比变化情况。

ADTIMING

玩法24：塔防类

——无子玩法

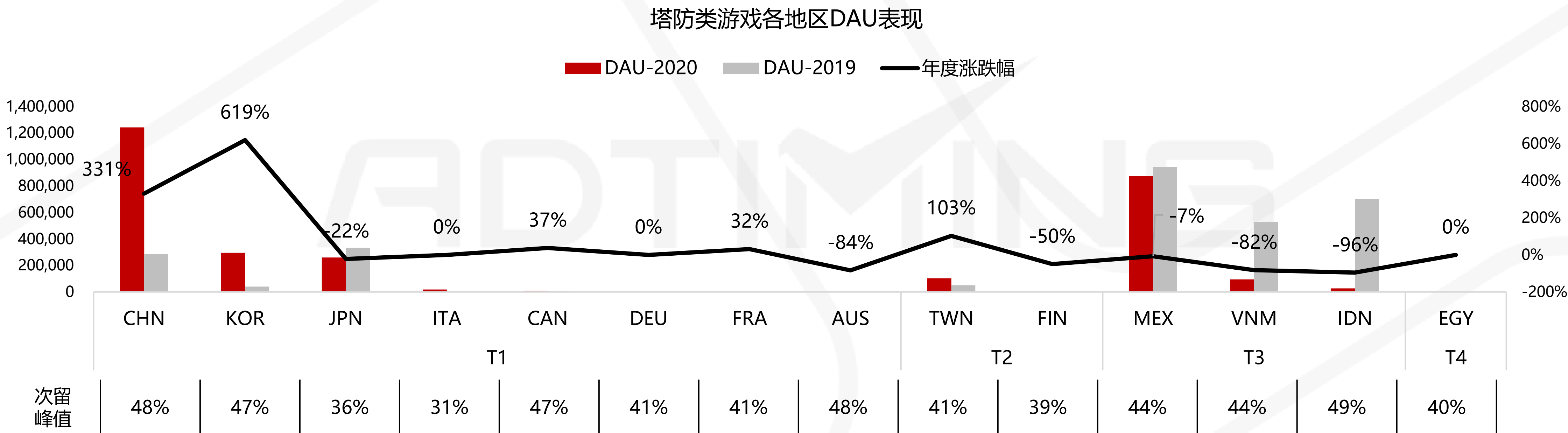
塔防玩法定义

玩法	塔防			
定义	建设、布置防御武器，保卫某个目标不被敌人入侵。			
游戏举例	《植物大战僵尸》	《Royal Revolt 2: Tower Defense》	《Random Dice》	《小兵别嚣张》
玩法例图				

ADTIMING

塔防类整体地区表现：中国（iOS）和墨西哥最热门；T3的越南和印尼DAU下跌严重

- T1、T3市场是用户主要聚集地。
- T1市场中，中国（iOS）用户对塔防玩法青睐有加，DAU全球最大的同时实现331%的年度增长；排名第二、第三的韩国和日本地区也贡献T1地区的主要日活用户，其中韩国DAU年度增幅达619%，潜力十足，日本则略有缩水（-22%）。
- T3市场中的墨西哥DAU表现亮眼，尽管年度有7%的轻微下跌，依旧保持全球用户体量排名第二的身位。越南、印尼的缩水尤为严重，跌幅分别达到-82%和-96%，优势不再，主要与《植物大战僵尸》系列在该地区获客力度锐减、DAU下滑显著有关。
- 从留存角度看，大部分地区次留在40%及以上，印尼的次留峰值最高，达到49%，中国（iOS）和澳大利亚也有48%的水准。



次留峰值	CHN	KOR	JPN	ITA	CAN	DEU	FRA	AUS	TWN	FIN	MEX	VNM	IDN	EGY
次留峰值	48%	47%	36%	31%	47%	41%	41%	48%	41%	39%	44%	44%	49%	40%

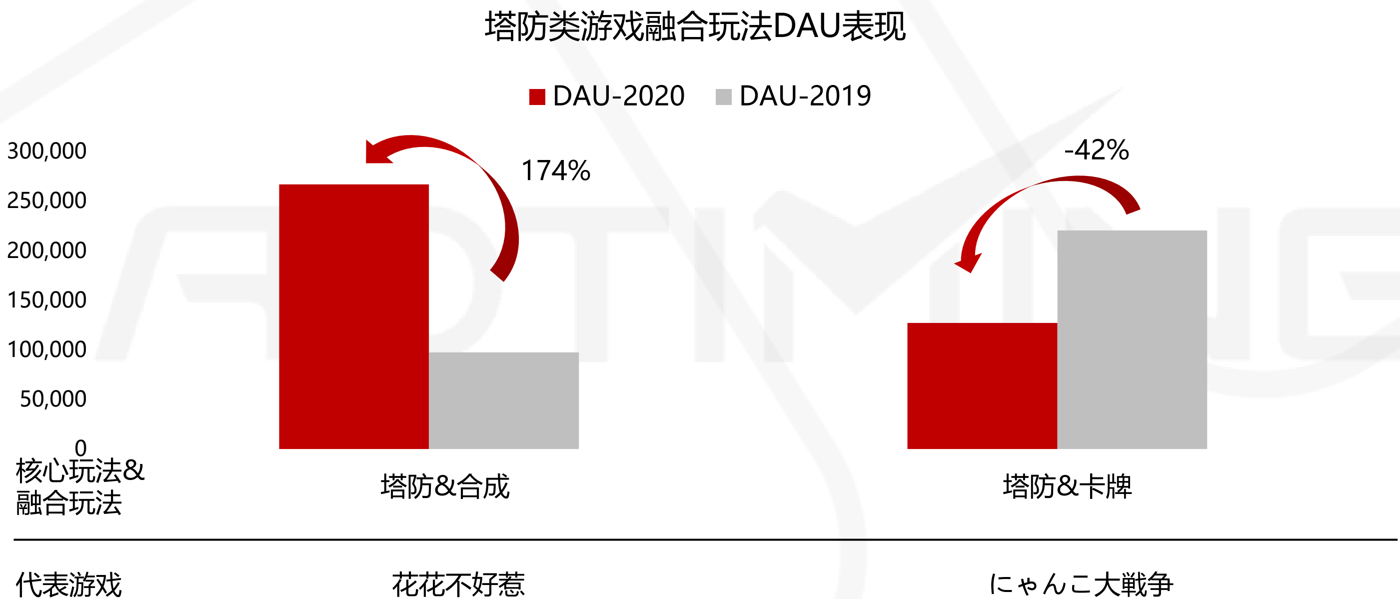
* 数据说明：有的玩法TOP30游戏均为2020年新游，所以会缺失2019年的数据，导致出现0%的环比变化情况。
* 数据说明：由于中国市场的Android渠道复杂，故本报告中，所有中国市场相关数据，仅代表iOS市场。另：中国iOS的占比仅为18%。
* 数据来源：Apptopia，其中留存数据存在偏差，可能会低于真实留存数据。

ADTIMING

塔防类融合玩法-用户：
塔防&合成、塔防&卡牌玩法热度最高，代表游戏分别为2020年新作和2012年经典

- 2020年，塔防&合成、塔防&卡牌两类融合玩法上榜。但这两者表现出来的趋势有所不同：塔防&合成DAU高歌猛涨，以《花花不好惹》《Rooster Defense》等头部游戏贡献可观用户体量，实现了174%日活数的上行。而塔防&卡牌则出现颓势，产生-42%的日活数缩水。主要由于几款2017~2019年发行的游戏掉榜，以及头部力量依然依靠2012年发布的《にゃんこ大戦争（喵星人大战）》支撑。

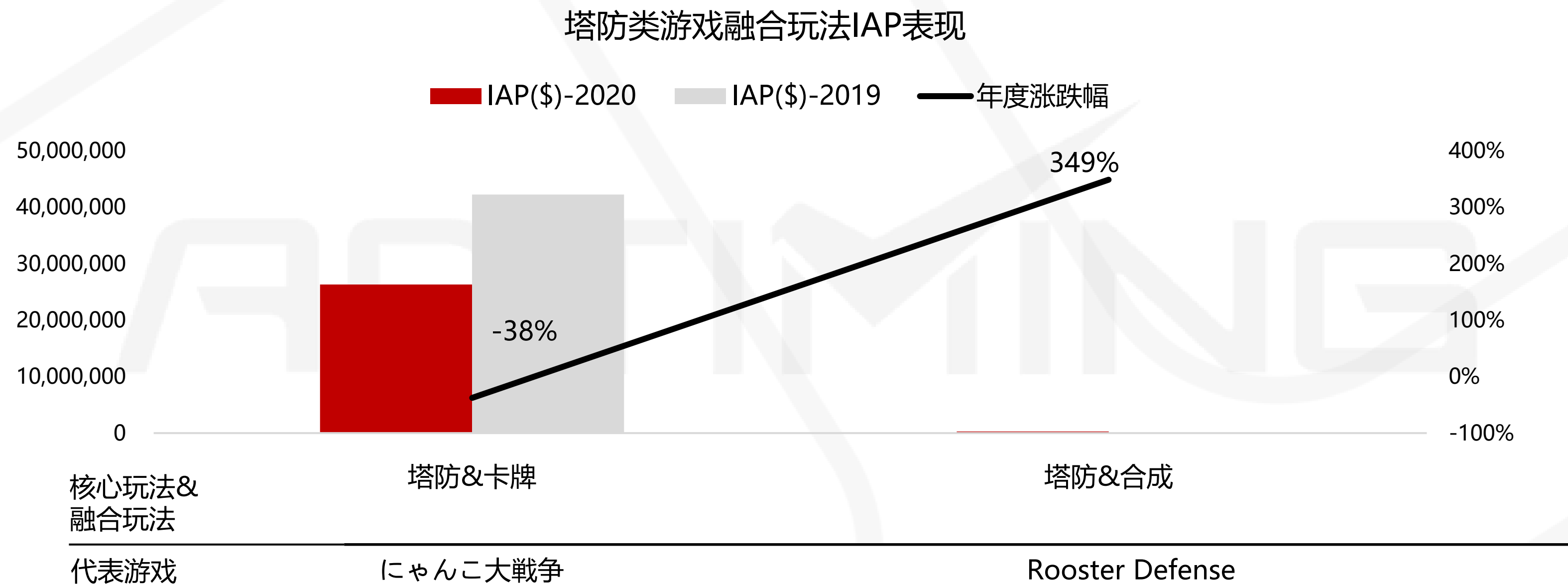
2020年掉榜融合玩法及其代表游戏	
塔防&合成&放置	Idle Tower



ADTIMING

塔防类融合玩法-变现：塔防&卡牌玩法最吸金，塔防&合成玩法IAP有一定增长

- 塔防类游戏的融合玩法中，塔防&卡牌的营收能力依旧最强，但因头部游戏普遍发行较早（代表游戏《にゃんこ大戦争》最早在2012年发行），该玩法的IAP在2020年持续缩水38%。
- 塔防&合成这一较传统的融合玩法中，2020年发布的《Rooster Defense》带来一波内购（约30万美金），推动该玩法实现349%的年度增长。



ADTIMING

玩法25：超休闲合集类

——无子玩法、融合玩法

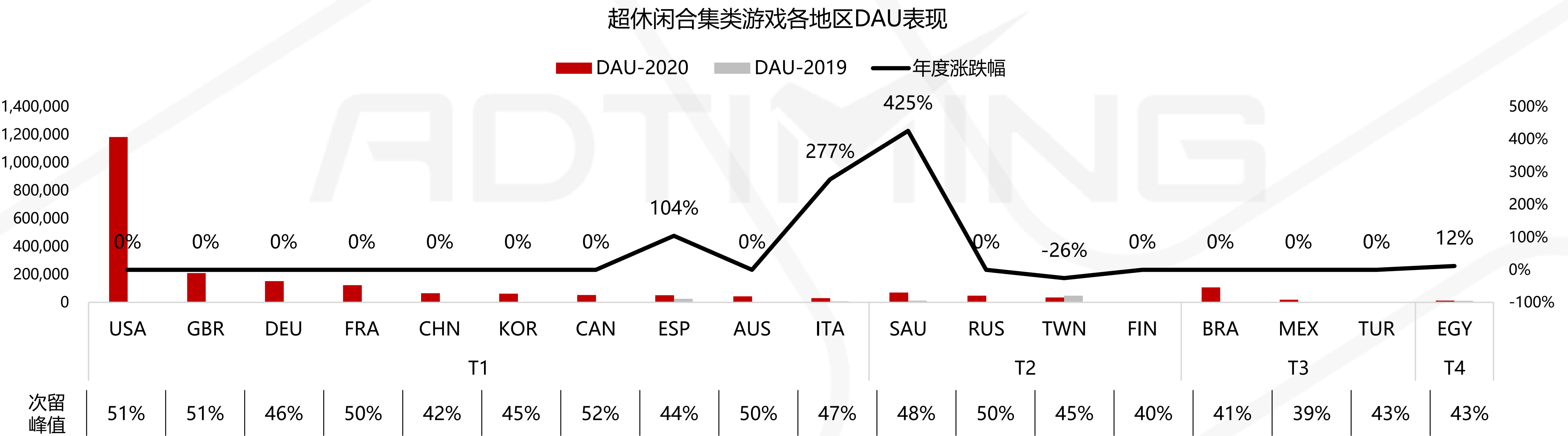
超休闲合集玩法定义

玩法	超休闲合集			
定义	以特定主题为串联，单款游戏内汇集了超休闲市场的各色小游戏。也可以看作是超休闲游戏的“大杂烩”。			
游戏举例	《Date the Girl 3D》	《Brainzzz》	《Hyper School》	《Office Life 3D》
玩法例图				

ADTIMING

超休闲合集类整体地区表现：为2020年超休闲市场新趋势玩法

- 大部分超休闲合集类产品在2020年才问世，是2020年超休闲市场的新趋势之一，主要在T1地区的美国获客，同梯队内英国、德国、法国也有一定数量的日活玩家。就其它梯队而言，仅T1的意大利和T2的沙特尚有潜力（环比增幅较高），但DAU量级相对一般。
- 美国不仅是活跃玩家聚集最多的地区，同时次留数据也保持在较高水平，为51%，英国的次留与其一致。
- 这个玩法的代表游戏有《Date the Girl 3D》《House Life 3D》《Hyper School》《Brainzzz》等。Good Job Games和Suji Games这两大厂商为该玩法贡献了不少爆款。



* 数据说明：有的玩法TOP30游戏均为2020年新游，所以会缺失2019年的数据，导致出现0%的环比变化情况。
* 数据说明：由于中国市场的Android渠道复杂，故本报告中，所有中国市场相关数据，仅代表iOS市场。另：中国iOS的占比仅为18%。
* 数据来源：Apptopia，其中留存数据存在偏差，可能会低于真实留存数据。

ADTIMING

玩法26：教育类

——无子玩法、融合玩法

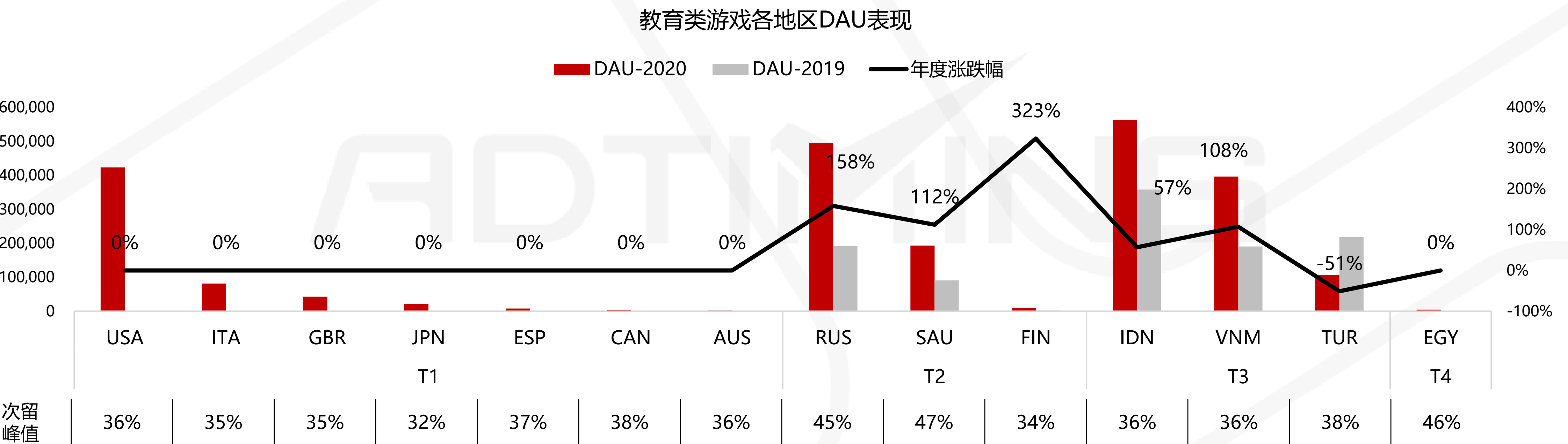
教育玩法定义

玩法	教育			
定义	面向低龄儿童的启蒙类游戏。			
游戏举例	《My Town》	《Pepi Hospital》	《Little Panda's Dream Castle》	《Fireman, Firefighter & Fire Station Game for KIDS》
玩法例图				

ADTIMING

教育类整体地区表现：中国出海厂商BabyBus出品系列在T3地区受欢迎

- T1地区，教育类游戏均为2020年新上榜，其中属美国、意大利和英国有一定量级日活玩家，但总体次留均在40%以下，普遍偏低。
- T2地区的留存数据表现亮眼，俄罗斯和沙特的次留分别为45%和47%，属于前三水平，且DAU均实现了158%及112%的上涨，增速较快；T3地区的总DAU量级可观，由印尼（57%）、越南（108%）和土耳其（-51%）贡献主要玩家，土耳其是唯一一个DAU出现下滑的地区，其它两地区增长态势良好。
- 获客着力点放于T1地区的游戏代表是《Toca Life World》《Kpopsies》等；《Fluvsies》和《My Town》系列则在T2地区频繁上榜；T3的活跃玩家集中在《Baby Panda》和《Little Panda》系列，均由中国出海厂商BabyBus出品。



次留峰值	36%	35%	35%	32%	37%	38%	36%	45%	47%	34%	36%	36%	38%	46%

* 数据说明：有的玩法TOP30游戏均为2020年新游，所以会缺失2019年的数据，导致出现0%的环比变化情况。
* 数据说明：由于中国市场的Android渠道复杂，故本报告中，所有中国市场相关数据，仅代表iOS市场。另：中国iOS的占比仅为18%。
* 数据来源：Apptopia，其中留存数据存在偏差，可能会低于真实留存数据。

ADTIMING

玩法27：放置类

——无子玩法

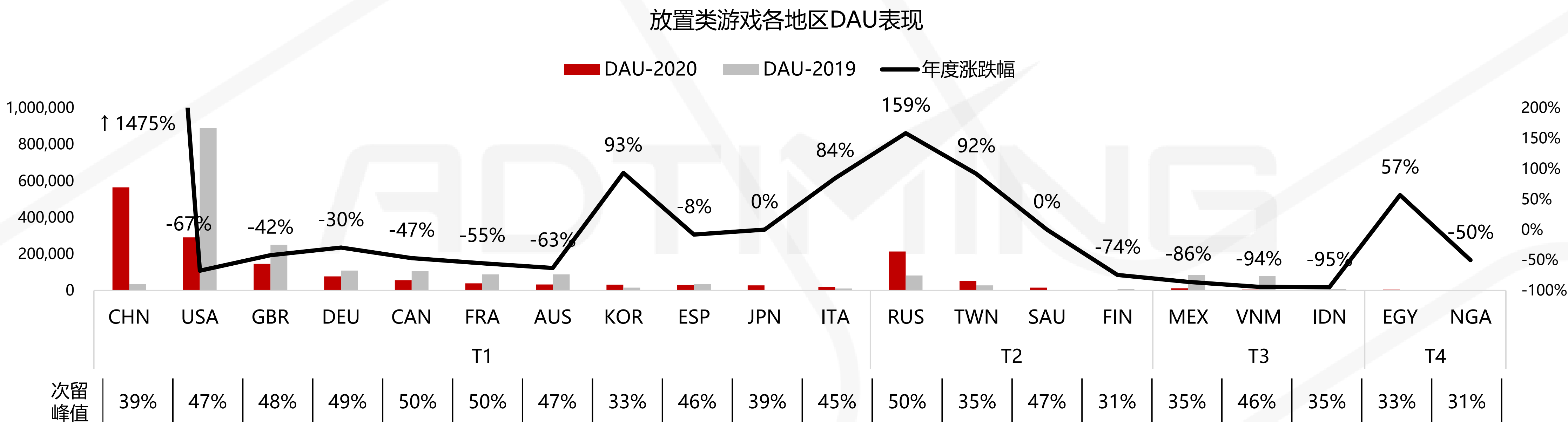
放置玩法定义

玩法	放置			
定义	只需要把游戏放在那里，游戏就会根据系统的一系列运算规则自动运行并得到游戏结果（获得收益）；不会单独存在，通常和其它玩法相融合。			
游戏举例	《Idle Miner Tycoon》	《Idle Arks》	《Idle Stickman》	《最强蜗牛》
玩法例图				

ADTIMING

放置类整体地区表现：
用户主要聚集在T1市场的头部地区；T2的俄罗斯增长潜力佳，留存表现亮眼

- 放置类手游用户集中在T1市场。其中，中国（iOS）以1475%的年度涨幅赶超美国，成为最大流量池。和中国iOS市场快速获客相对的是美国DAU体量下跌67%。
- 涨幅可观的还有T2的俄罗斯和台湾地区，年度DAU增速分别达159%和92%，足以见这两个地区的潜力。
- 聚焦留存，T1的加拿大、法国和T2的俄罗斯次留均达到了50%，获客更为精准。亚洲市场诸如中国（iOS）、日本、台湾地区和印尼，次留均在40%以下。



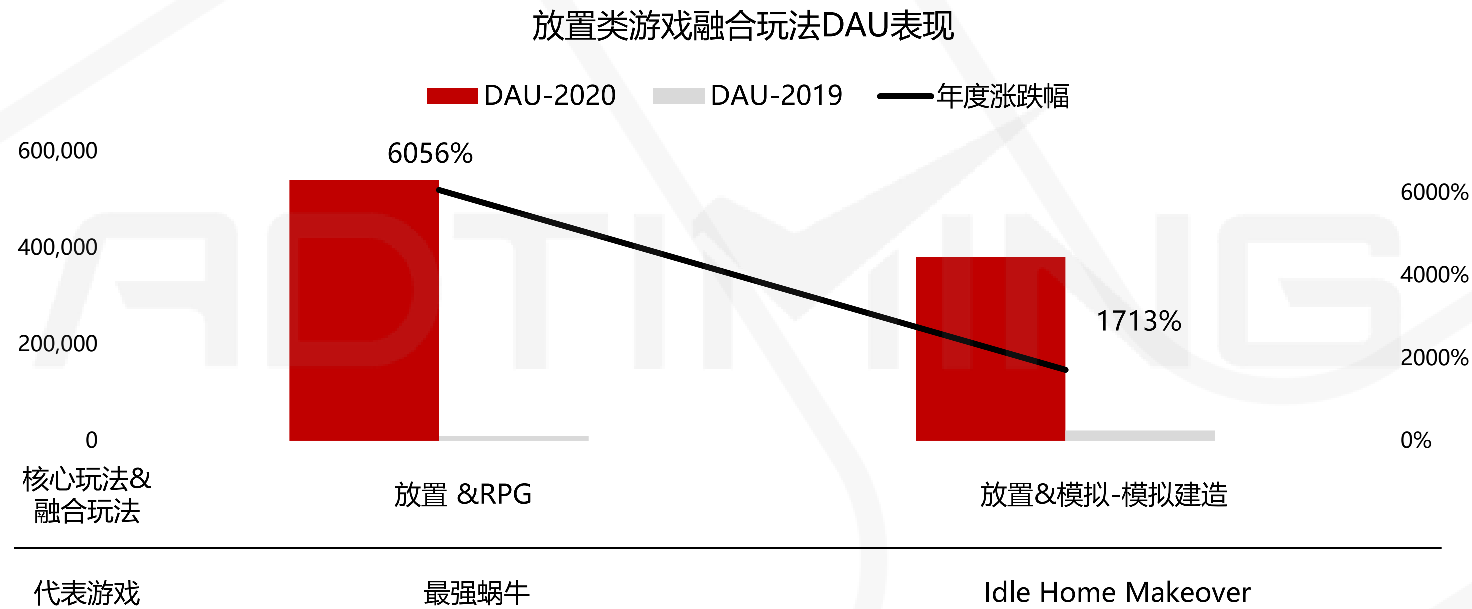
* 数据说明：有的玩法TOP30游戏均为2020年新游，所以会缺失2019年的数据，导致出现0%的环比变化情况。
* 数据说明：由于中国市场的Android渠道复杂，故本报告中，所有中国市场相关数据，仅代表iOS市场。另：中国iOS的占比仅为18%。
* 数据来源：Apptopia，其中留存数据存在偏差，可能会低于真实留存数据。

ADTIMING

放置类融合玩法-用户：2020年发布新游推动放置&RPG、放置&模拟建造两类融合玩法热度上行

- 2020年，放置&RPG、放置&模拟-模拟建造用户体量明显上涨，分别由当年发布的《最强蜗牛》和《Idle Home Makeover》这两款新游推动。
- 对比《最强蜗牛》和《Idle Home Makeover》，掉榜玩法的头部游戏均为2019年发布，从侧面反映出放置类融合玩法游戏生命周期偏短，迭代速度快。

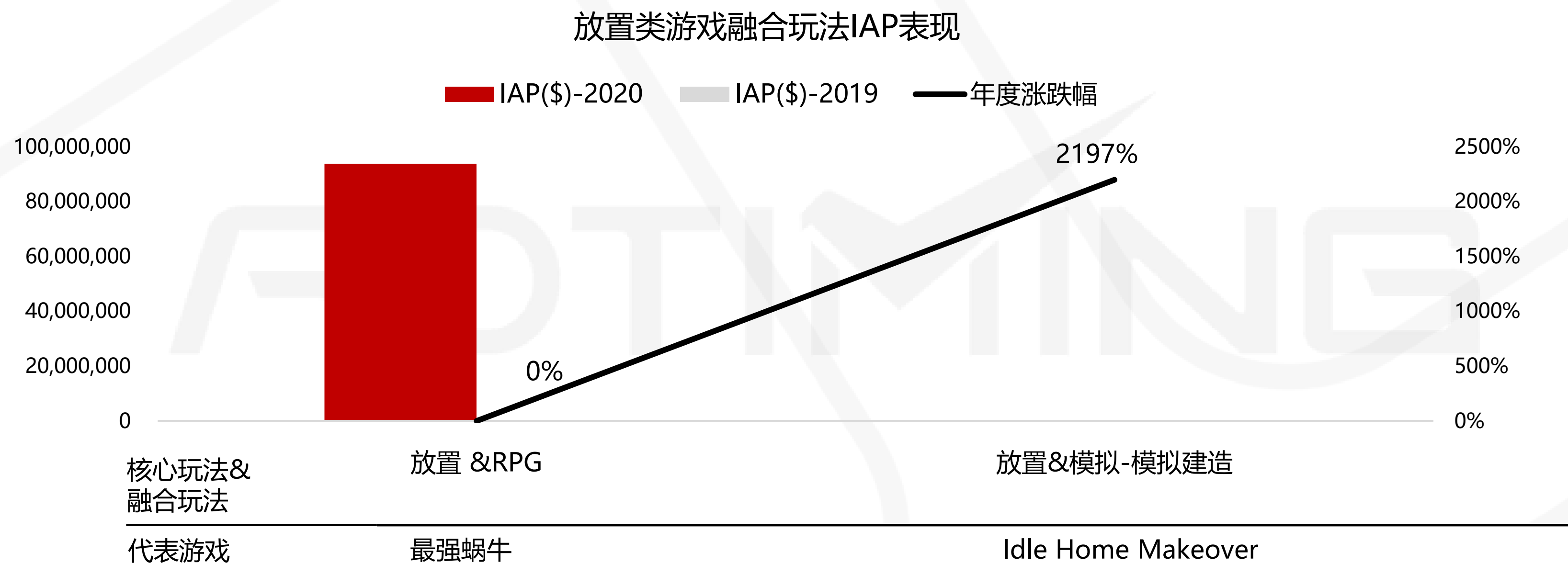
2020年掉榜融合玩法及其代表游戏	
放置&模拟-其它	Idle World！
放置&卡牌&RPG	放置魔王



ADTIMING

放置类融合玩法-变现：放置&RPG实现突破性增长，《最强蜗牛》强力助推

- 在以放置为核心玩法的融合玩法中，2020年发行的《最强蜗牛》不论在是用户体量还是内购营收方面都做出杰出贡献。



* 数据说明：有的玩法TOP30游戏均为2020年新游，所以会缺失2019年的数据，导致出现0%的环比变化情况。

ADTIMING

玩法28：生存类

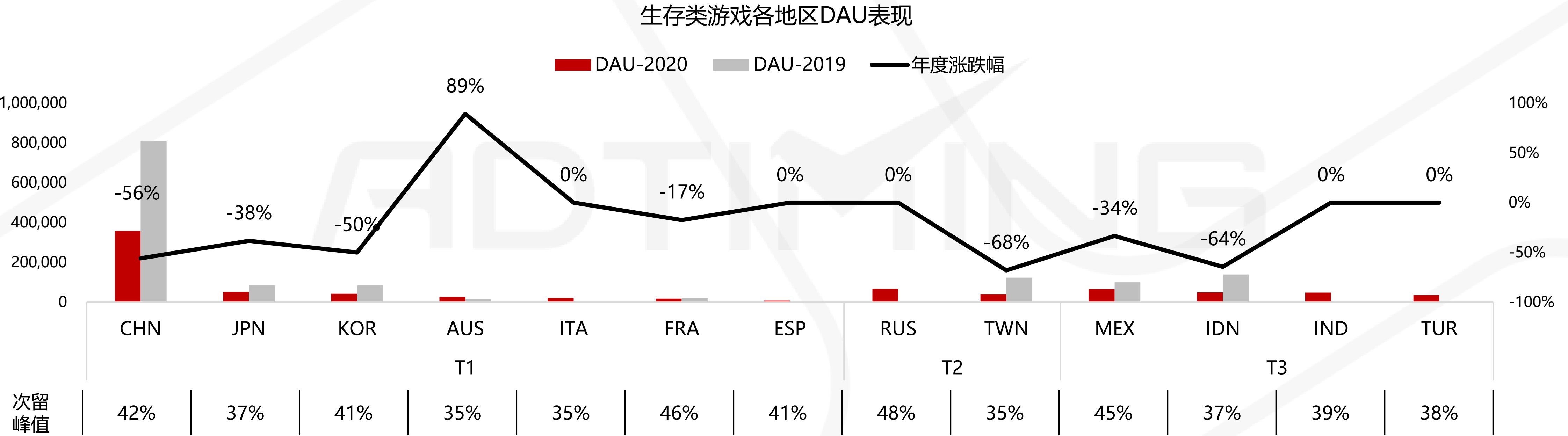
——无子玩法

生存玩法定义

玩法	生存	
定义	以活下来，以生存更久为核心目标。	
游戏举例	《LifeAfter（明日之后）》	《Last Day on Earth: Survival》
玩法例图		

生存类整体地区表现：头部地区用户有不同程度缩水；俄罗斯、印度等地热度增长

- 中国（iOS）是生存类手游的主要用户聚集地，但对比2019年，2020该地区DAU腰斩（下行56%）。用户体量同样下跌的还有日本、韩国、台湾地区、墨西哥、印尼等2019年表现出色的地区。经分析，导致这一现象的原因为发布于2019年的头部游戏《明日之后》《Last Day on Earth》在一年之后出现用户流失速度大于获客力度的情况。
- 俄罗斯、印度等地凭借用户体量实现增长。俄罗斯凭借2020年新游《Raft Survival》《Last Island of Survival》超越台湾地区，成为T2市场最热门地区。
- 聚焦留存，各地区差异性较大。表现最好的是俄罗斯，次留最大达48%，而澳大利亚、意大利、台湾等地区的次留均在40%以下。

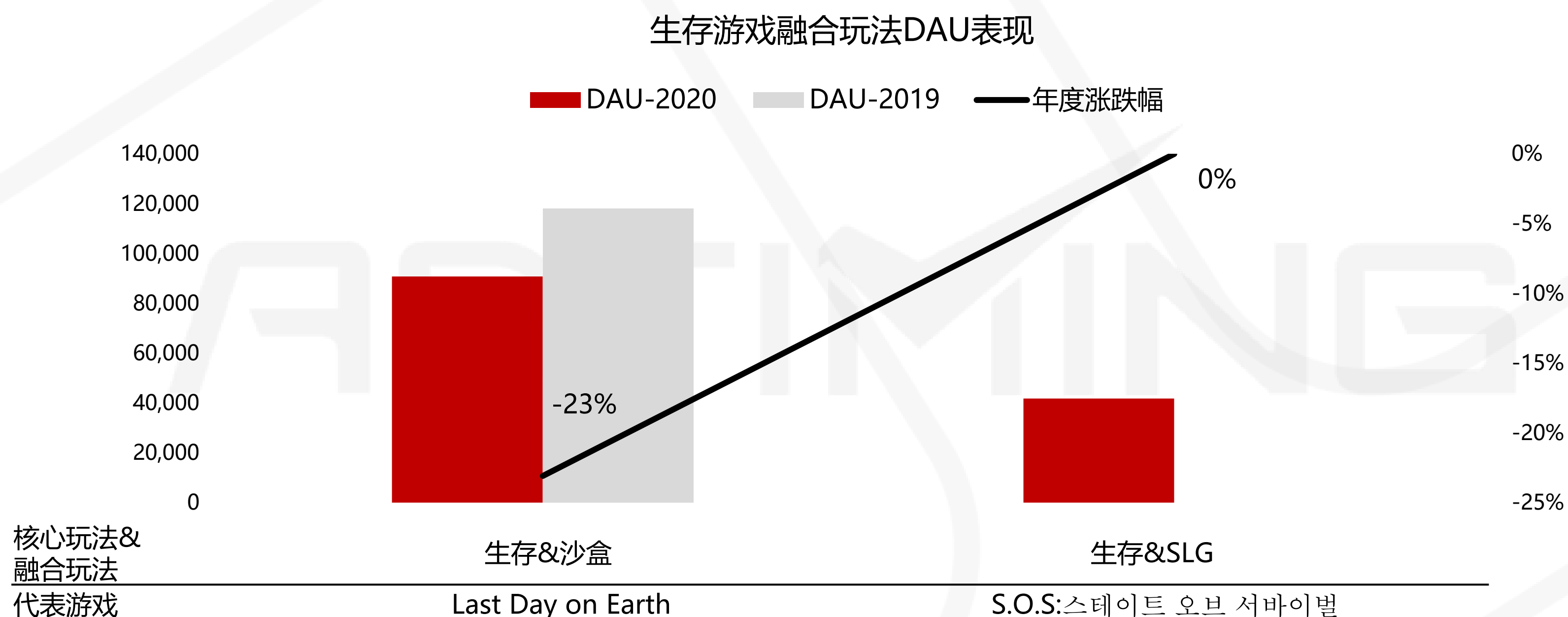


* 数据说明：有的玩法TOP30游戏均为2020年新游，所以会缺失2019年的数据，导致出现0%的环比变化情况。
* 数据说明：由于中国市场的Android渠道复杂，故本报告中，所有中国市场相关数据，仅代表iOS市场。另：中国iOS的占比仅为18%。
* 数据来源：Apptopia，其中留存数据存在偏差，可能会低于真实留存数据。

ADTIMING

生存类融合玩法-用户：融合有生存&沙盒、生存&SLG两类，以爆款游戏推动为主

- 融合玩法中，生存类游戏主要与沙盒、SLG两种玩法相结合。其中，以《Last Day on Earth》为首的生存&沙盒玩法DAU相对偏高，但由于《Last Day on Earth》在2020年用户流失且增长乏力，这一融合玩法的DAU总体量也在缩水（下跌23%）。
- 聚焦生存&SLG玩法，《S.O.S: 스테이트 오브 서바이벌》相较传统SLG玩法有更成熟的世界观和更细腻的剧情、人设、玩法等（主要针对韩国玩家定制），发布后收获认可的同时，推动该玩法DAU上行。

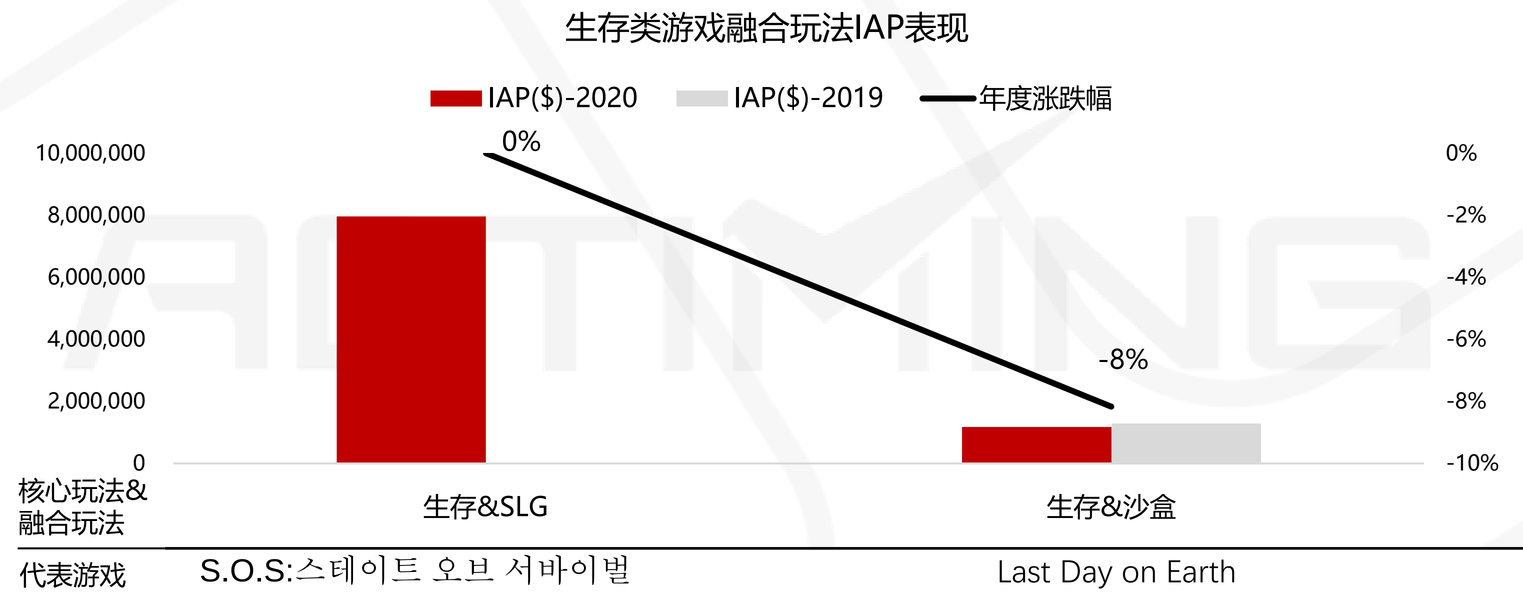


* 数据说明：有的玩法TOP30游戏均为2020年新游，所以会缺失2019年的数据，导致出现0%的环比变化情况。

ADTIMING

生存类融合玩法-变现：生存&SLG玩法IAP增长亮眼；生存&沙盒内购营收保持一定体量

- 生存类游戏融合玩法中，2020年发行的《S.O.S:스테이트 오브 서바이벌》带动了生存&SLG玩法IAP实现从0到1的增长，至今IAP总量近800万美金。
- 生存&沙盒玩法IAP依旧保有一定体量，但因头部游戏《Last Day on Earth》发行时间较早（2017年），导致总体量略有下跌（-8%）。



* 数据说明：有的玩法TOP30游戏均为2020年新游，所以会缺失2019年的数据，导致出现0%的环比变化情况。

ADTIMING

玩法29：自走棋类

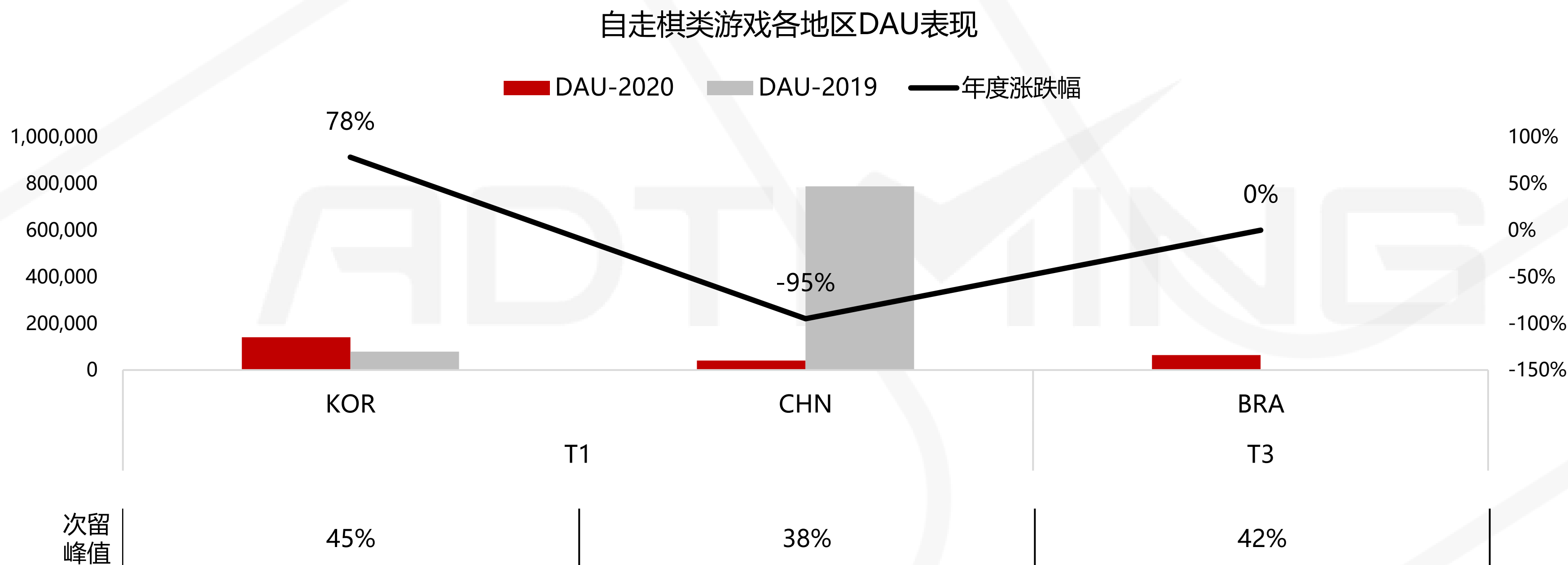
——无子玩法、融合玩法

自走棋玩法定义

玩法	自走棋			
定义	具有类似于国际象棋的元素，玩家可以在准备阶段将角色放置在网格状战场上，与对方队伍的角色战斗而无需任何其它直接输入。			
游戏举例	《多多自走棋》	《Teamfight Tactics》	《Dota Underlords》	《Chess Rush》
玩法例图				

自走棋类：在韩国、巴西的用户推动下自走棋热度上升；中国（iOS）用户大幅缩水

- 自走棋玩法在韩国最热，年度用户体量持续上行78%，主要由《云顶之弈》的发行带动增长；此外，《云顶之弈》也为T3的巴西地区带来了一波用户。
- 中国（iOS）在2019年曾是自走棋用户的主要聚集地，但由于《战争艺术》《Auto Chess》《多多自走棋》在2020年掉榜，DAU减少95%。
- 从留存角度看，韩国、巴西次留均在40%以上，中国（iOS）则为38%。



* 数据说明：有的玩法TOP30游戏均为2020年新游，所以会缺失2019年的数据，导致出现0%的环比变化情况。
* 数据说明：由于中国市场的Android渠道复杂，故本报告中，所有中国市场相关数据，仅代表iOS市场。另：中国iOS的占比仅为18%。
* 数据来源：Apptopia，其中留存数据存在偏差，可能会低于真实留存数据。

ADTIMING

章节小结：机会-1

机会

- 生活模拟的细分赛道从冒头到成熟，从专注于一个动作、并将交互反馈打磨到极致的《Woodturning》；到更为小众题材、新奇体验的《Dentist Bling》；再到将敏捷操作玩法与生活模拟相融的《Spiral Roll》；发展到尤为讨好女性用户的《Acrylic Nails!》《Ice Cream Inc.》等生活模拟的热度未熄，从题材到玩法，目前还在试探多种创新机制的可能性。

- 在益智的大玩法中，虽然部分经典的益智产品略有缩水，但不影响更为轻度益智玩法的崛起：脑洞解谜、规划、涂鸦，它们是推动益智玩法实现13%增长的主力军，也用极佳的创意+极简的玩法为用户带来崭新的脑力体验。

- 射击的大盘轻微下行却不影响一众轻射击产品的突围：始于《Johnny Trigger》，沿袭了超休闲简单的操作，却将美术品质、外围系统的质量推到了另一个高度。从FPS/TPS六千多万级的DAU中可以看到射击玩法的广接受度，瞄准与击杀的快感，休闲玩家也可以体验。因此，轻射击应运而生。继《Johnny Trigger》之后，《NERF Epic Pranks!》《Knock'em All》《Pocket Sniper!》等优质产品不断冒头，将该玩法推高。

ADTIMING

章节小结：机会-2

机会

- 动作和射击有着类似演变。传统的诸如格斗、街机动作的动作类游戏往往只能占据头部市场的一小部分，但轻动作的出现却改变了这一格局。虽然大玩法DAU的排名未跻身特别头部的位置，但也实现62%的大幅增长。从2019年《Push’em All》《Kick the Buddy》等率先引爆市场并持续火热，到2020年《Join Clash》《Samurai Flash》《Force Master》在场景变化、动作变化上不断尝试，轻动作和轻射击一样，实现了“将传统中重度玩法做减法，保留玩法的核心乐趣，成功适配给休闲玩家”。

- 在超休闲市场，有一个值得注意的新趋势：多款产品以“超休闲玩法大杂烩（超休闲合集）”为研发思路并迅速“出圈”，多次攀登美国casual榜单首位的《Office Life 3D》便是一个很好的例子。超休闲产品的普遍特点是：玩法创新，但深度和多样性有限，玩家在长期专注于一个操作后容易产生枯燥之感。在洞察到了这一点后，《Hyper School》《House Life 3D》《Date the Girl 3D》等游戏问世，它们以一个特定主题为主串联，将所有市面上流行的超休闲玩法集合在一款游戏内。玩家可在单个产品中体验到不同玩法的乐趣，这对新鲜感的保持有很好的效用，也解决了上述提到的超休闲存在的弱点。

ADTIMING

章节小结：机会-3

机会

- 一度被认为难以再有新突破、被《Candy Crush Saga》《Gardenscapes》等头部产品主要瓜分的消除玩法迎来了31%增长，其原因与一众创意性极佳的新品涌入息息相关。《Match 3D》将连连看立体化，同时还蕴含寻找隐藏物品的乐趣；《Harry Potter: Puzzles & Spells》以哈利波特的IP加持，将原作的故事剧情和世界观融合起来；《爱上消消消》在消除的机制上加入网赚元素；《松松体育场》引入大逃杀模式，将消除与竞技的乐趣加倍输出，即便该玩法头部依然是King、Playrix等巨头盘踞，也不影响新的血液来搅动市场。

- 桌游棋牌的增长离不开T3地区玩家的踊跃。从位居该玩法首位的《Ludo King™》《Carrom Pool》《Ludo SuperStar》《Chess》来看，它们的上榜地区多为T3、T4市场。双印、埃及、尼日利亚、土耳其、巴西都是桌游棋牌的日活玩家主要分布地。此外，由于宗教原因禁赌、难以接触社交博彩的中东地区沙特阿拉伯，也对社交属性强烈的桌游棋牌游戏情有独钟。这些玩家是推动该玩法上行的主要力量。

- 《Among Us!》作为2020年现象级的游戏，让非对称竞技玩法实现了474%的突飞猛涨。从失败之作到几亿下载全球超级爆款，《Among Us!》吃到了两次红利：海外疫情爆发所带来的全民居家隔离，以及Twitch直播带来的病毒式传播效应。《Among Us!》兴起后，不少效仿产品出现，以狼人杀为核心的《Imposter Solo Kill》《狼人之间》也收获一批玩家。除此之外，网易在该玩法内依然保有优势。《第五人格》《猫和老鼠》热度高居不下，也为该玩法贡献了一大批日活用户。

ADTIMING

章节小结：机会-4

机会

- 模拟建造是轻度游戏偏好的融合元素，即在核心玩法之外，玩家还可以享受将一片荒芜装点为繁华的乐趣。由于模拟建造本身较为轻度，与模拟经营相比需要耗费玩家的精力和脑力不算太多（模拟经营需要玩家思考数值循环，而模拟建造偏向纯装扮），因此不管是《Homescapes》《Wordington》这类休闲游戏，还是《Sand Balls》《Save the Girl》这类超休闲游戏，都能够将模拟建造融入游戏的外围系统中，使之很好地与游戏兼容，并增加更多的变现空间。

- 对于中重度游戏来说，他们偏好的融合元素则是卡牌。音乐节奏&卡牌&模拟养成（《LoveLive!学园偶像祭）》），体育运动&卡牌（《Top Football Manager 2020》），SLG&卡牌（《新三國志手機版》），模拟经营&卡牌（《一个官人一个妻》）等等。从用户的角度来看，抽卡机制衍生的，是突发而至的奖励让用户分泌出更多的多巴胺，是炫出好卡牌时社交性带来的“他人趣味”。从厂商的出发点来看，卡牌是强有力的变现手段，这也是“万物皆可卡牌”的原由，《松松总动员》正是休闲游戏融入卡牌机制的代表之一。

ADTIMING

章节小结：机会-5

机会

- 从变现方式来看，混合变现是轻度游戏的大趋势。对于超休闲游戏来说，IAP付费去广告+IAA插屏、Banner、激励等为主流的变现模式。对于休闲游戏来说，付费获取资源与看广告获取资源的形式并存，会在两者中把握好平衡点，实现双管齐下+共赢，《最强蜗牛》就是很好的例子：在研发阶段就加入了广告变现，把变现做成一套养成系统，让不愿付费的玩家通过激励视频获得重要道具，以提升ARPU值。从放置类IAP实现2036%且《最强蜗牛》为其中的主要贡献者中可以看出，合适的广告点位的加入并没有影响付费意愿，让道具付费和广告变现并存。

- 对于中重度游戏来说，沙盒与开放世界的内购营收总额增势力亮眼。例如《Animal Crossing》《原神》等新品的涌入对这两个赛道的总营收提升功不可没，也印证了这类游戏玩家的强付费意愿。

章节小结：风险-1

风险：

- 2019年DAU排名第二位的敏捷操作已跌至第五位——DAU出现腰斩式的下跌（-50%）。导致其缩水的主要原因是子玩法时机反应和躲避障碍玩法日活数的急剧下跌，用户对这两类出现时间较久的经典玩法热情有所降低，各大厂商也将目光转向较新颖的潜藏和堆叠玩法。

- 缩水较为严重的玩法还有io，DAU跌幅达-30%。2020年虽然有《Fun Race 3D》《Hide 'N Seek!》等新游上榜，但更多的是《Hole.io》《aquapark.io》等老游掉榜。曾经io玩家最为活跃的地区美国，其DAU却出现-72%的缩水，不仅不再位列全地区第一，甚至量级不敌印度。

- 竞速类在全球范围的热度普遍下跌，仅印尼和土耳其等少数地区保持正增长。其中，DAU最大的印度年度用户体量下跌30%，由掉榜的15款游戏拉低。RPG各地区DAU也普遍轻度缩水（韩国除外）。其中，MMORPG的缩水最为轻微，为-11%，而其它三个子玩法（ARPG、Roueglike、SRPG）的下滑幅度都在-55%及以上。

- 纵观全玩法，缩水最为严重的是自走棋（-81%）和生存（-51%）玩法，DAU量级已跌至最末两位。自走棋的大跳水主要由中国（iOS）多款2019年热门游戏掉榜引起（《战争艺术》《Auto Chess》《多多自走棋》均掉榜）；生存类则是因发布于2019年的头部游戏《明日之后》《Last Day on Earth》在一年之后出现用户流失速度大于获客力度的情况，导致全球出现DAU下滑的现象。

ADTIMING

章节小结：风险-2

风险：

- IAP Top15玩法大部分与2019年相比，整体排名变动不大。 其中，卡牌仍稳坐最吸金玩法，且IAP持续增长（2%）。RPG、消除、SLG这三大连续两年（2019~2020年）处于IAP全球收入前列的玩法在2020年均产生-7%~-17%不等的年度降幅，给IAP整体大盘带来较大的下滑牵力。

- 所有玩法中，下滑最明显的是敏捷操作（-77%），其次是动作（-36%）。 动作类玩法的内购营收能力减退主要由于其头部融合玩法动作-格斗&卡牌IAP腰斩（-40%），且街机动作&Roguelike、格斗&卡牌内购创收力量微弱导致。

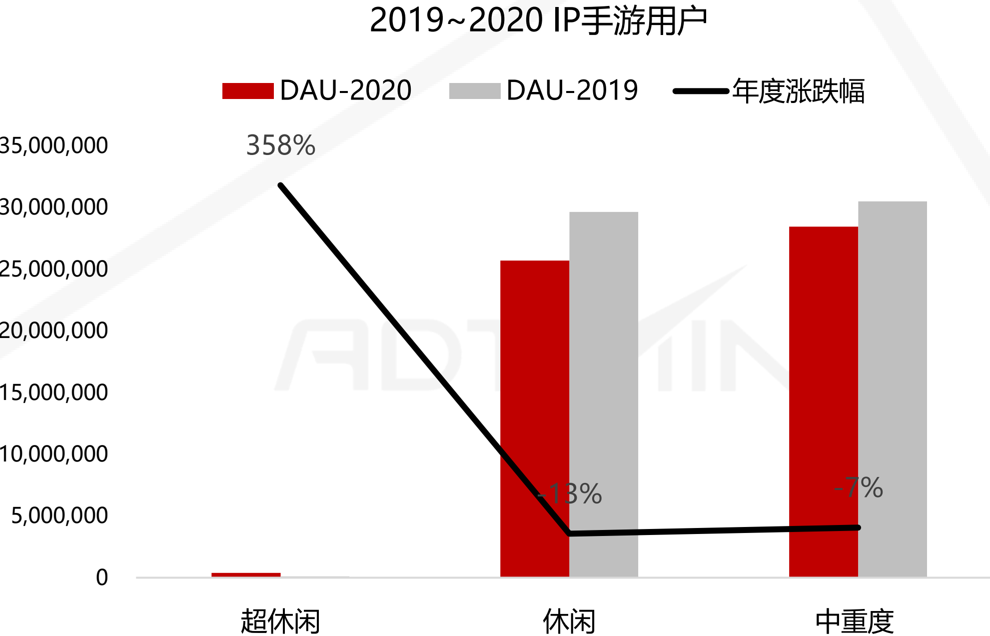
- 此外，文字冒险（-29%）的跌幅相对明显。作为玩家接受度最高的玩法，文字冒险&卡牌出现-37%的大幅IAP下滑，主要与《恋与制作人》这类头部老游的玩家数减少、IAP锐减有关。而文字冒险&RPG、文字冒险&放置作为2020年新上榜的融合玩法，目前几乎已没有太多玩家活跃，难以支撑营收增长。

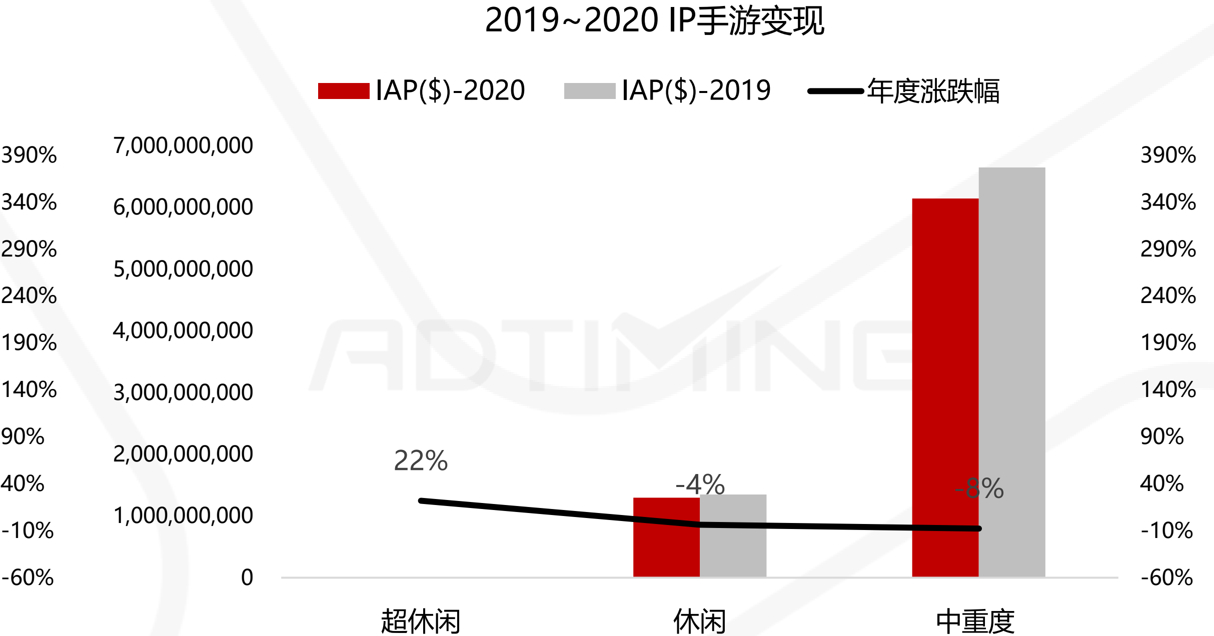
2020年全球手游IP发展

Chapter 3

IP手游整体：2020年超休闲游戏为IP手游的增长带来了最大助力；中重度手游变现能力最强

- IP手游用户主要分布在中重度和休闲游戏中。
- 营收能力方面，中重度手游遥遥领先，超休闲IP手游的用户和IAP体量较小。
- 对比2019年，2020年中重度、休闲IP手游在用户体量和内购变现能力上有小幅下跌。
- 超休闲IP手游的活跃用户数增长358%，IAP增长22%，主要由IP“吃豆人”相关手游推动。

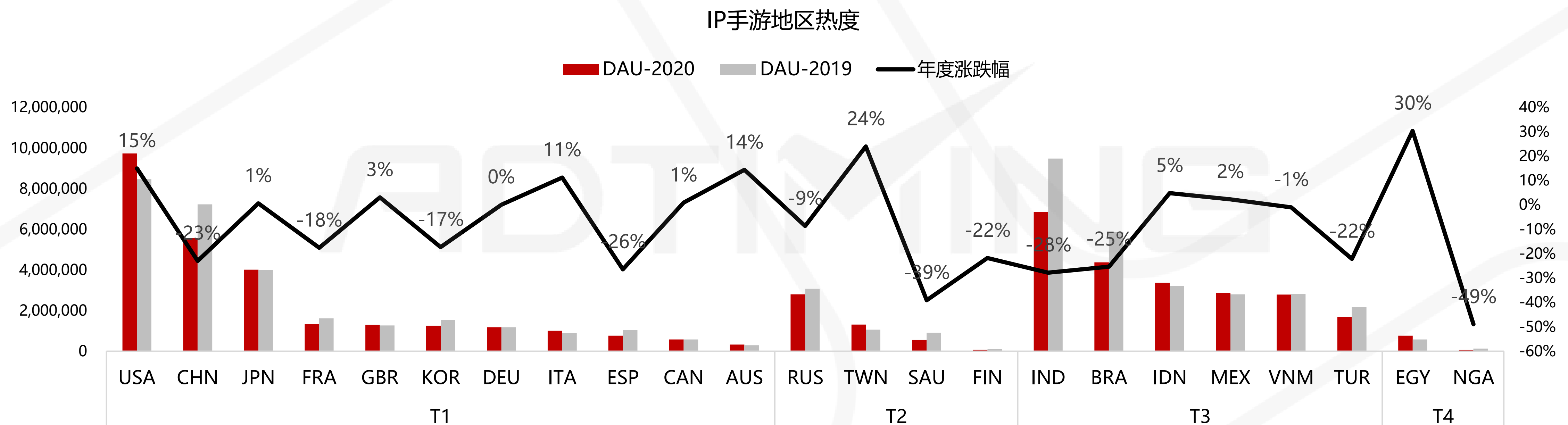




ADTIMING

IP手游地区热度：美国、印度热度最高，“使命召唤”最受欢迎；亚洲市场用户偏好差异性大

- IP手游在美国最热，用户体量保持第一的同时维持15%的年度增长，在美国手游流行的Top3热门IP为“使命召唤”“会说话的汤姆猫”“宝可梦”。
- 印度是第二热门地区，但由于该地区用户对“马里奥”“WWE”“复仇者联盟”相关手游关的注度降低，DAU总体量呈下跌趋势。
- 对比IP内容，欧美、中东等地偏好基本一致，“使命召唤”在大部分地区热度非常高；亚洲市场诸如日本、中国大陆及台湾、韩国等玩家喜好则各不相同。



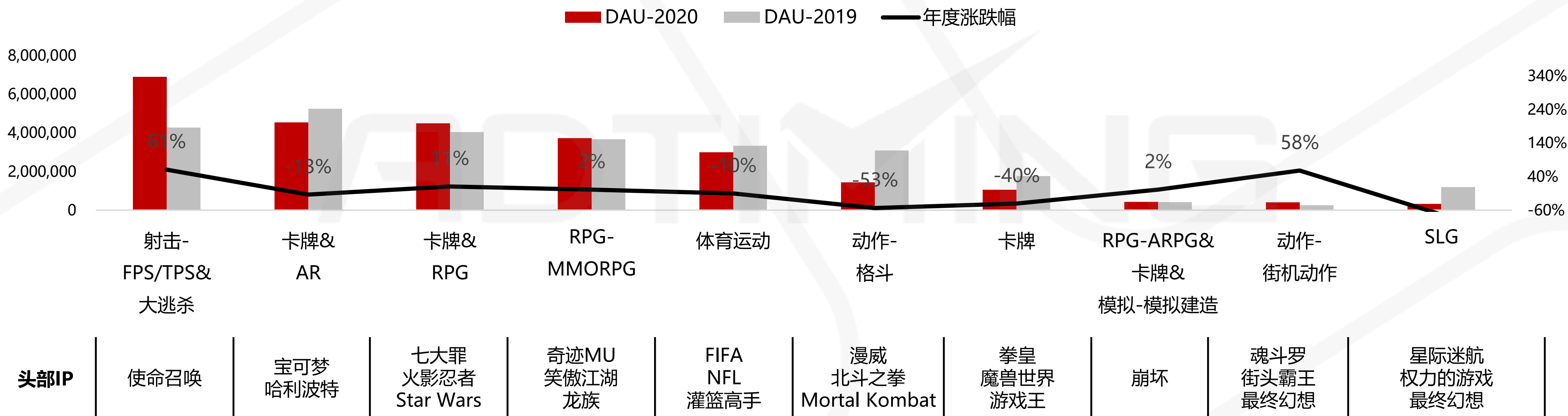
* 数据说明：由于中国市场的Android渠道复杂，故本报告中，所有中国市场相关数据，仅代表iOS市场。另：中国iOS的占比仅为18%。

ADTIMING

中重度IP手游-用户：射击-FPS/TPS&大逃杀IP手游体量最大，各玩法头部IP地域性明显

- 射击-FPS/TPS&大逃杀玩法的IP手游聚集最多用户，DAU保持年度稳定增长（61%），在“使命召唤”这一大IP推动下，贡献近700万的活跃用户。
- 卡牌&AR、卡牌&RPG、RPG-MMORPG、体育运动等玩法下的IP手游同样聚集了可观的用户体量。其中，由“火影忍者” “宝可梦” “七大罪”等日本大IP，“Star Wars” “哈利波特”等欧美大IP打造的游戏主导卡牌&RPG、卡牌&AR市场。在RPG-MMORPG玩法中，韩国的“奇迹MU”，以及中国的“笑傲江湖” “龙族”聚集最多用户。在沙盒玩法中，瑞典开发打造的IP手游《Minecraft》，以及发源于丹麦积木玩具生产商的“乐高”IP衍生游戏构建了最大流量池。

IP手游TOP10玩法用户（中重度）

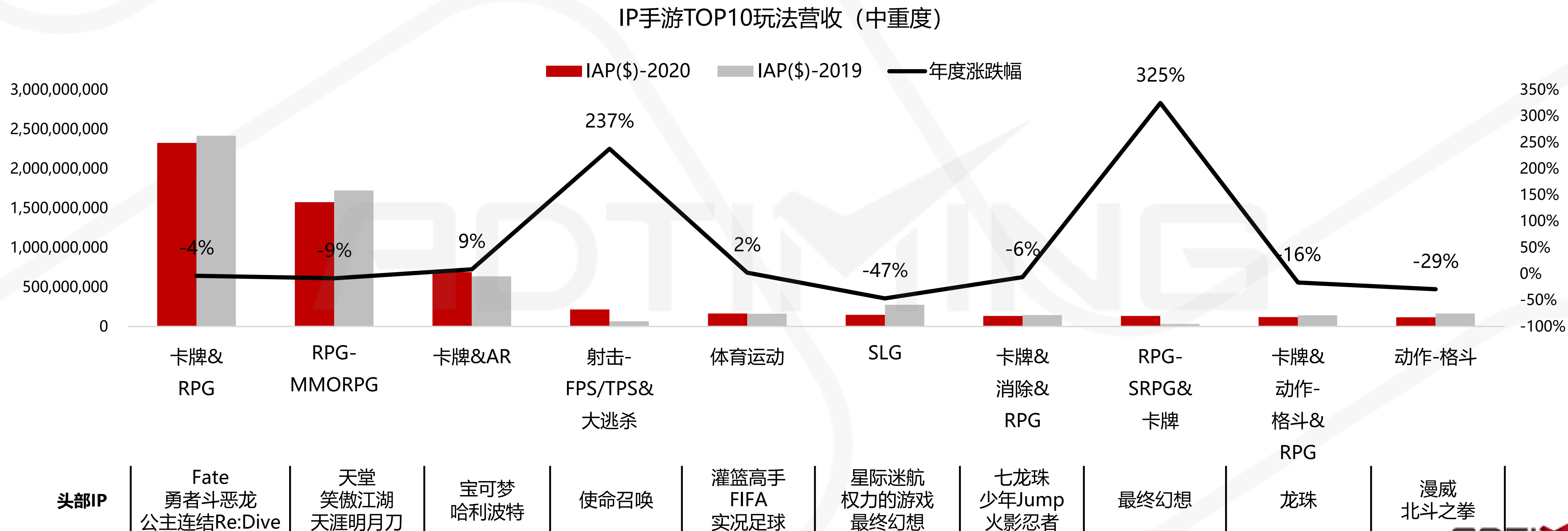


头部IP	使命召唤	宝可梦 哈利波特	七大罪 火影忍者 Star Wars	奇迹MU 笑傲江湖 龙族	FIFA NFL 灌篮高手	漫威 北斗之拳 Mortal Kombat	拳皇 魔兽世界 游戏王	崩坏	魂斗罗 街头霸王 最终幻想	星际迷航 权力的游戏 最终幻想

ADTIMING

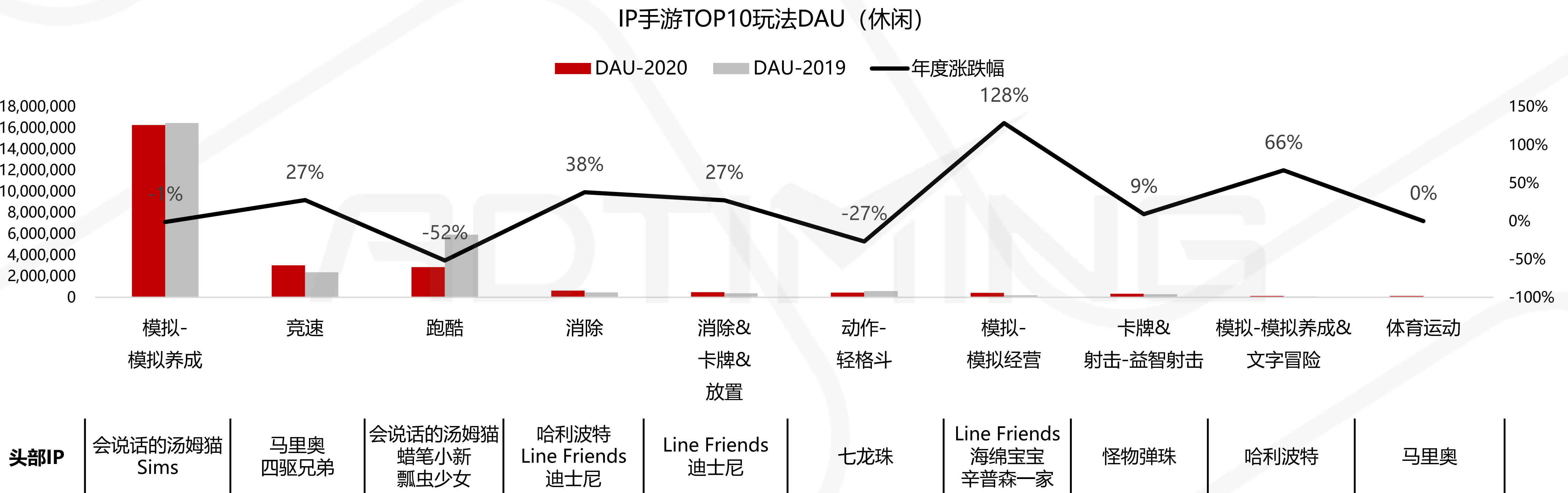
中重度IP手游-变现：卡牌&RPG、 RPG-MMORPG最吸金，承载中、日、韩著名IP

- 最吸金的IP手游玩法当属卡牌&RPG，其头部三大IP“Fate” “勇者斗恶龙” “公主连结Re:Dive”均来自日本，这三大IP总共带来超13亿美金的内购收入。
- IP手游营收能力排名第二的是RPG-MMORPG，来自韩国的天堂系列手游IAP高达8亿美金，中国的武侠小说改编手游“笑傲江湖”（金庸）和“天涯明月刀”（古龙）系列总营收分别超8亿和6亿美金。



休闲IP手游用户：模拟养成类用户体量最大，模拟经营则实现了最快增长

- 休闲IP手游中，模拟-模拟养成类的用户体量远超其它玩法；而模拟-模拟经营虽然用户基数小，但实现了128%的年度DAU上浮。
- EA的“Sims”（模拟人生）、Outfit7的“会说话的汤姆猫”这两大衍生于游戏的IP贡献主要流量。
- 竞速、跑酷类手游作为传统玩法，有“马里奥”“四驱兄弟”“蜡笔小新”等由游戏、动画演变而来的IP聚集可观用户。

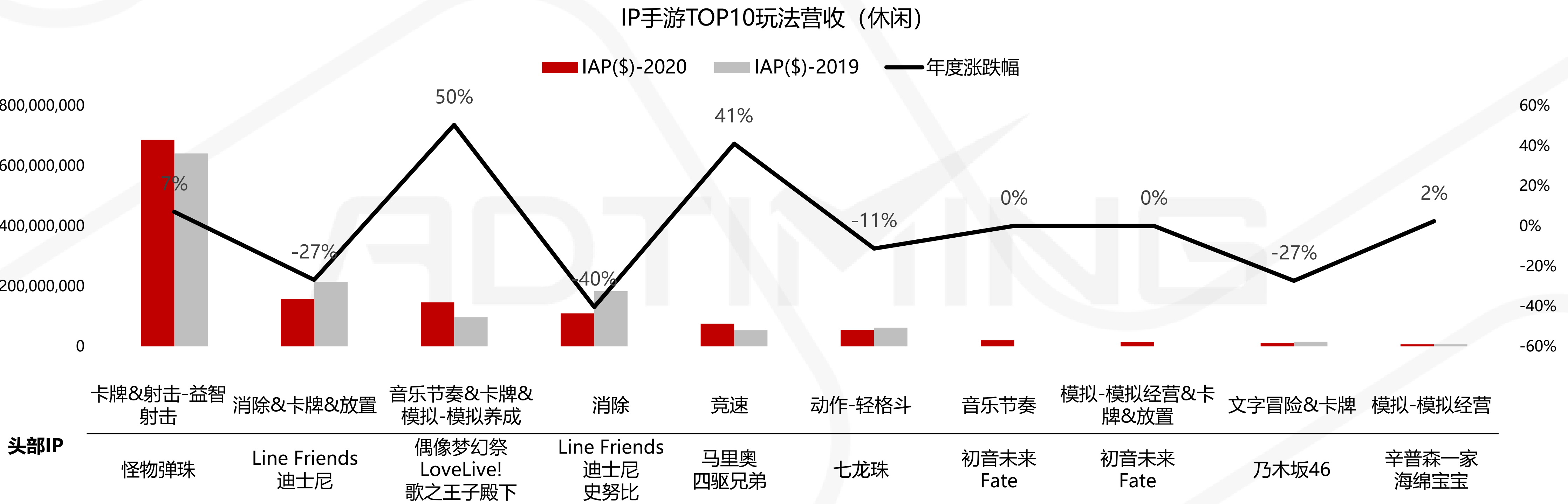


头部IP	会说话的汤姆猫 Sims	马里奥 四驱兄弟	会说话的汤姆猫 蜡笔小新 瓢虫少女	哈利波特 Line Friends 迪士尼	Line Friends 迪士尼	七龙珠	Line Friends 海绵宝宝 辛普森一家	怪物弹珠	哈利波特	马里奥

ADTIMING

休闲IP手游变现：卡牌&射击-益智射击IAP远超其它，《怪物弹珠》起主要推动作用

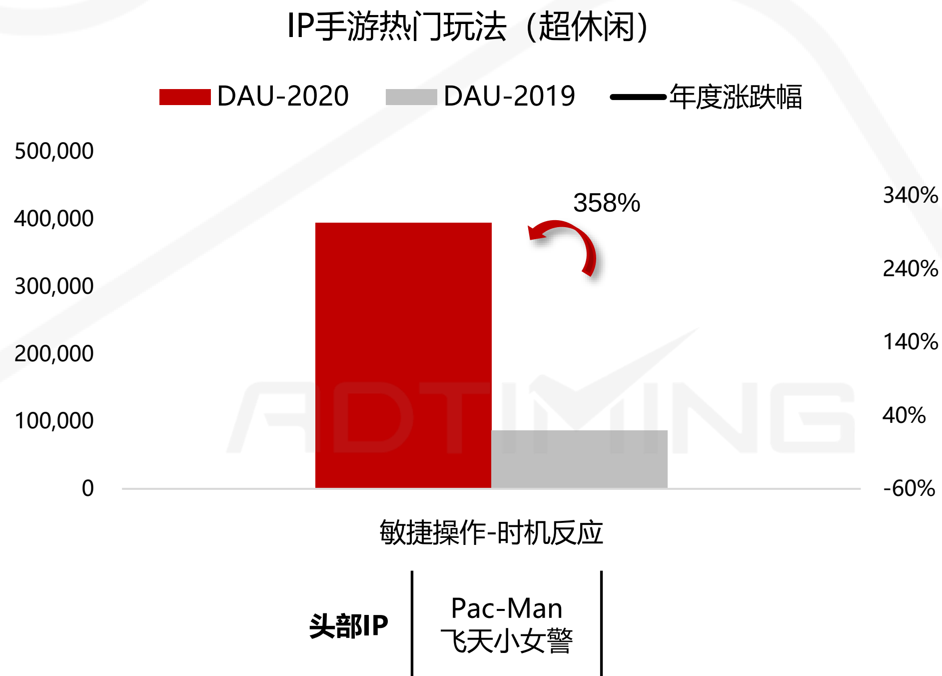
- 休闲手游中，卡牌&射击-益智射击的内购营收遥遥领先，“怪物弹珠”作为主要IP，其系列游戏贡献超6亿美金。
- 来自东亚的“Line Friends”“马里奥”，与美国的“迪士尼”IP矩阵共同受到消除类游戏的玩家青睐，相关游戏IAP体量可观。
- 从增长幅度来看，《偶像梦幻祭》《歌之王子殿下》这类动漫IP手游共同推高音乐节奏&卡牌&模拟-模拟养成玩法的营收体量上涨。

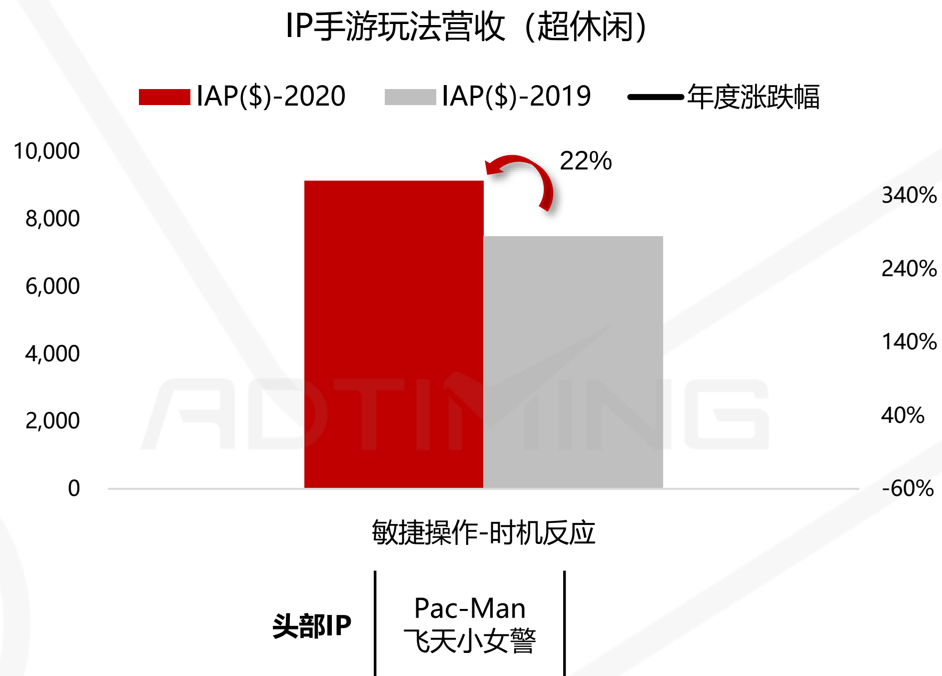


ADTIMING

超休闲IP手游用户&变现：敏捷操作-时机反应成为2020年借助IP顺利实现增长的玩法

超休闲IP手游中，主要以敏捷操作-时机反应类表现突出。2019年“飞天小女警”IP相关游戏，以及连续两年上榜的“吃豆人”（Pac-Man），是推高该类IP手游热度、营收显著增高的动力。值得一提的是，《Pac-Man》这款1980年由日本南宫梦推出的街机游戏经历了Atari、PC端等系列移植后，2020年在手游端依然保有近40万的活跃用户，可谓经久不衰。

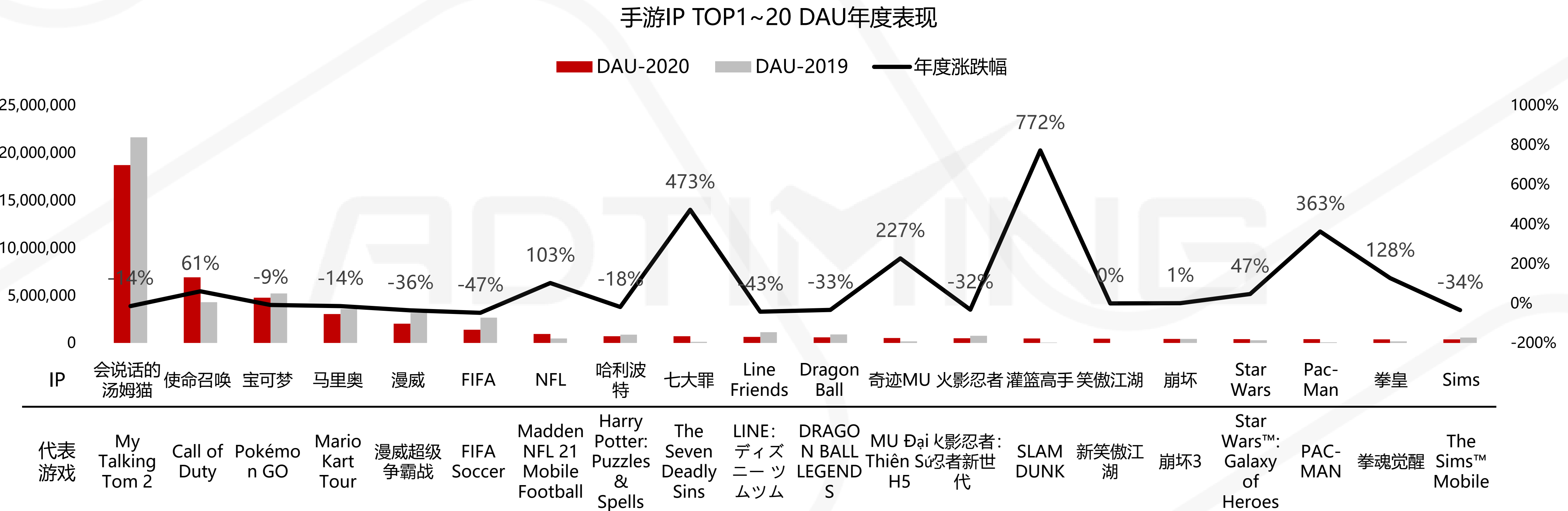




ADTIMING

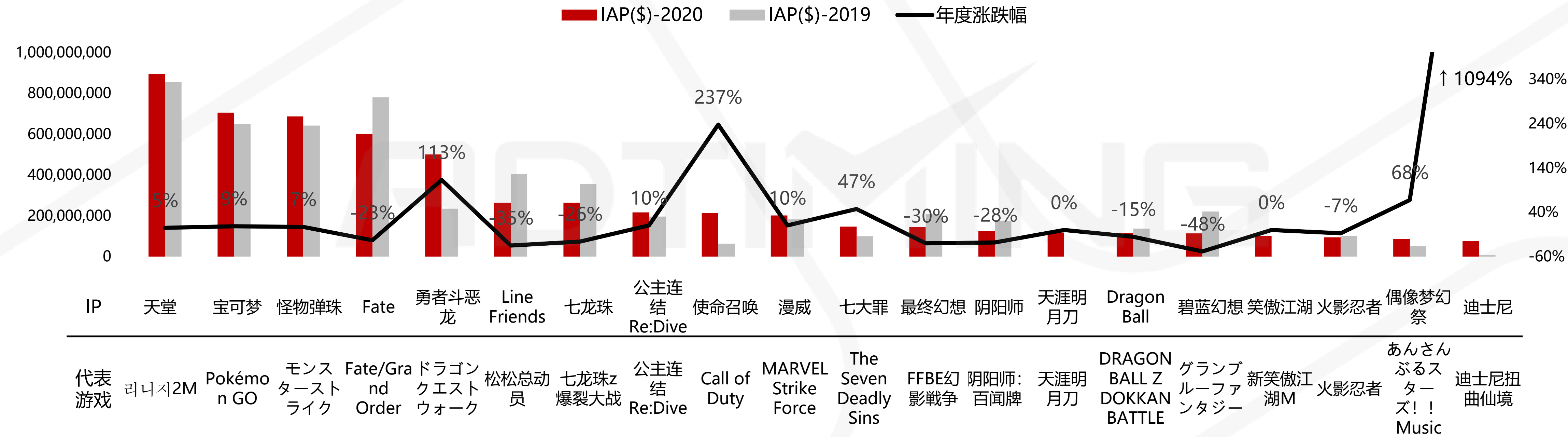
手游IP TOP1~20-用户：“会说话的汤姆猫”最热；“使命召唤”涨势强劲

- 2020年“会说话的汤姆猫”依然是DAU最高的手游IP，以《My Talking Tom 2》为首的游戏聚集近2000万DAU，组成庞大的用户群。
- “使命召唤”“宝可梦”“马里奥”“漫威”“FIFA”等大IP也聚集了可观用户。其中，“使命召唤”乘着“吃鸡”（射击-FPS/TPS&大逃杀）玩法在2020年的热潮中实现DAU上行66%。
- 2020年热度上行明显的IP还有“七大罪”（473%）、“灌篮高手”（772%）和“Pac-Man”（363%）。



手游IP TOP1~20-变现：头部日韩大IP吸金能力极强，保证游戏IP的可持续发展是关注重点

- 从内购营收来看，韩国的“天堂”系列吸金能力最强，近9亿美金，且保持稳定年度发展（5%）。
- 来自日本的超级IP“宝可梦”“怪物弹珠”“Fate”等在手游端的IAP营收能力紧跟“天堂”系列，并保持年度相对稳定的发展态势。
- 而部分手游大IP的IAP体量有一定下跌，如“最终幻想”（-30%）、“阴阳师”（-28%）、“碧蓝幻想”（-48%）。
- “天涯明月刀”“笑傲江湖”新晋TOP20榜，延续游戏IP热度和营收、不断为IP手游注入生命力，成为各大厂商持续发力的方向。



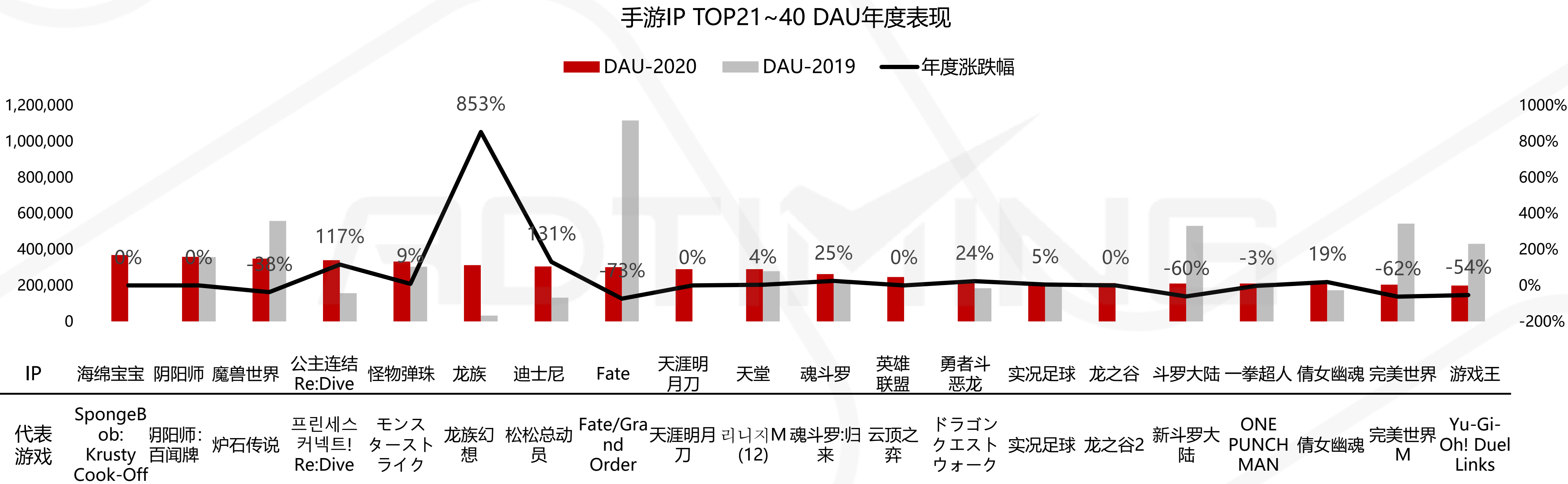
IP	天堂	宝可梦	怪物弹珠	Fate	勇者斗恶龙	Line Friends	七龙珠	公主连结 Re:Dive	使命召唤	漫威	七大罪	最终幻想	阴阳师	天涯明月刀	Dragon Ball	碧蓝幻想	笑傲江湖	火影忍者	偶像梦幻祭	迪士尼
代表游戏	리니지2M	Pokémon GO	モンスターストライク	Fate/Grand Order	ドラゴンクエストウォーク	松松总动员	七龙珠z爆裂大战	公主连结 Re:Dive	Call of Duty	MARVEL Strike Force	The Seven Deadly Sins	FFBE幻影戦争	阴阳师：百闻牌	天涯明月刀	DRAGON BALL Z DOKKAN BATTLE	グランブルーファンタジー	新笑傲江湖M	火影忍者	あんさんぶるスターズ！！Music	迪士尼扭曲仙境

* 数据说明：有的玩法TOP30游戏均为2020年新游，所以会缺失2019年的数据，导致出现0%的环比变化情况。

ADTIMING

手游IP TOP21~40-用户：多领域IP涌入手游赛道，或改编、或移植引爆热潮

- 2020年，更多经典IP加入手游赛道。其中，有“海绵宝宝”这类由动漫领域进入手游领域的内容；也有“天涯明月刀”这一经典古龙小说改编的IP手游；还有“英雄联盟”这一PC端全民游戏通过将游戏进行拆分，《云顶之弈》这一自走棋玩法则将其移至手游端。
- 从下跌来看，“Fate”（-73%）IP游戏DAU下降最大，“完美世界”（-62%）、“斗罗大陆”（-60%）、“游戏王”（-54%）的IP手游热度也有所下跌。



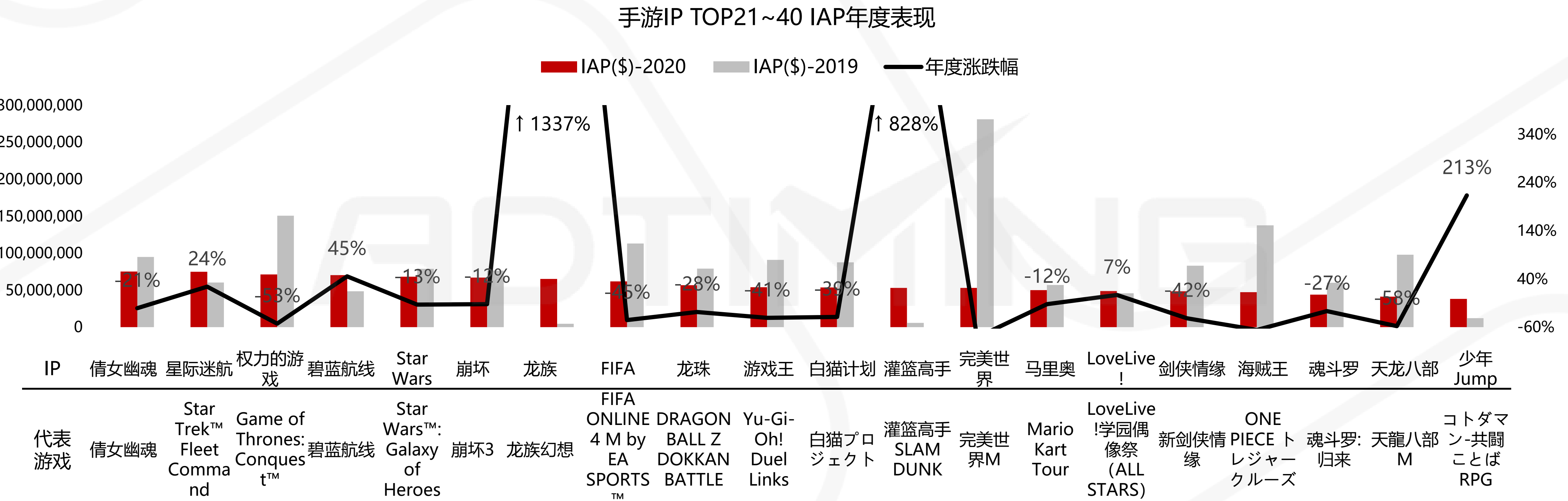
IP	海绵宝宝	阴阳师	魔兽世界	公主连结Re:Dive	怪物弹珠	龙族	迪士尼	Fate	天涯明月刀	天堂	魂斗罗	英雄联盟	勇者斗恶龙	实况足球	龙之谷	斗罗大陆	一拳超人	倩女幽魂	完美世界	游戏王
年度涨跌幅	0%	0%	-33%	117%	9%	853%	131%	-73%	0%	4%	25%	0%	24%	5%	0%	-60%	-3%	19%	-62%	-54%
代表游戏	SpongeBob: Krusty Cook-Off	阴阳师：百闻牌	炉石传说	프린세스 커넥트! Re:Dive	モンスターストライク	龙族幻想	松松总动员	Fate/Grand Order	天涯明月刀	리니지M (12)	魂斗罗:归来	云顶之弈	ドラゴンクエストウォーク	实况足球	龙之谷2	新斗罗大陆	ONE PUNCH MAN	倩女幽魂	完美世界M	Yu-Gi-Oh! Duel Links

* 数据说明：有的玩法TOP30游戏均为2020年新游，所以会缺失2019年的数据，导致出现0%的环比变化情况。

ADTIMING

手游IP TOP21~40-变现：总体量差异不大，“龙族”系列IP手游涨幅可观

- 第二营收梯队中，各IP手游的IAP表现差距不大。IP来源广泛、覆盖手游玩法多样：有以“倩女幽魂”改编的RPG-MMORPG类游戏强势吸金；有历经多年的“崩坏”系列不断推陈出新开辟融合玩法持续吸金。
- 涨幅相对最亮眼的是“龙族”（1337%）和“灌篮高手”（828%）。

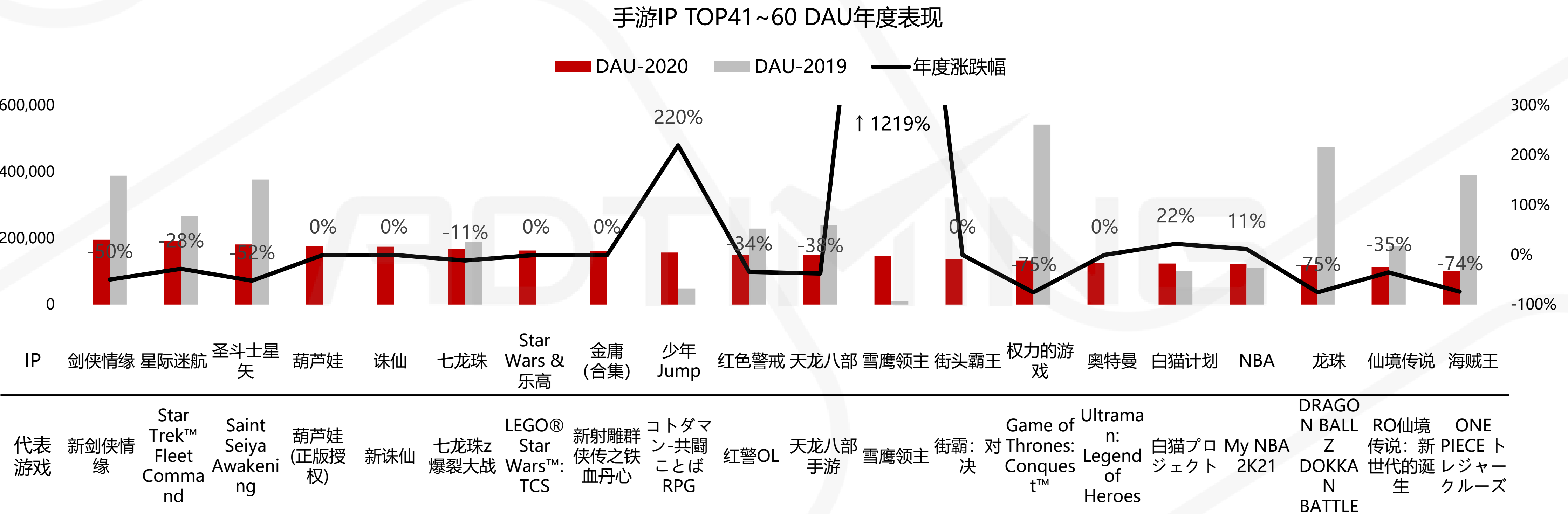


IP	倩女幽魂	星际迷航	权力的游戏	碧蓝航线	Star Wars	崩坏	龙族	FIFA	龙珠	游戏王	白猫计划	灌篮高手	完美世界	马里奥	LoveLive!	剑侠情缘	海贼王	魂斗罗	天龙八部	少年Jump
代表游戏	倩女幽魂	Star Trek™ Fleet Command	Game of Thrones: Conquest™	碧蓝航线	Star Wars™: Galaxy of Heroes	崩坏3	龙族幻想	FIFA ONLINE 4 M by EA SPORTS™	DRAGON BALL Z DOKKAN BATTLE	Yu-Gi-Oh! Duel Links	白猫プロジェクト	灌篮高手SLAM DUNK	完美世界M	Mario Kart Tour	LoveLive!学园偶像祭(ALL STARS)	新剑侠情缘	ONE PIECE トレジャークルーズ	魂斗罗: 归来	天龍八部M	コトダマン-共闘ことばRPG

ADTIMING

手游IP TOP41~60-用户：排名稍靠后的大IP手游热度变化显著，上榜跌榜频繁

- RPG-MMORPG玩法的“雪鹰领主”IP手游实现1219%的年度正增长，是老游中保持增长的亮眼角色（游戏于2019年发布，已有两年）。2020年新上榜的IP还有“葫芦娃”“诛仙”“Star Wars”“乐高”等。
- 与上页分析的热度下跌情况相似，排名稍靠后的大IP如“剑侠情缘”“圣斗士星矢”“权利的游戏”“龙珠”等手游DAU均有下跌（下降幅度普遍在50%到77%），或因影视热潮退去导致IP热度下降，或因IP适配度高的玩法热度退去导致。

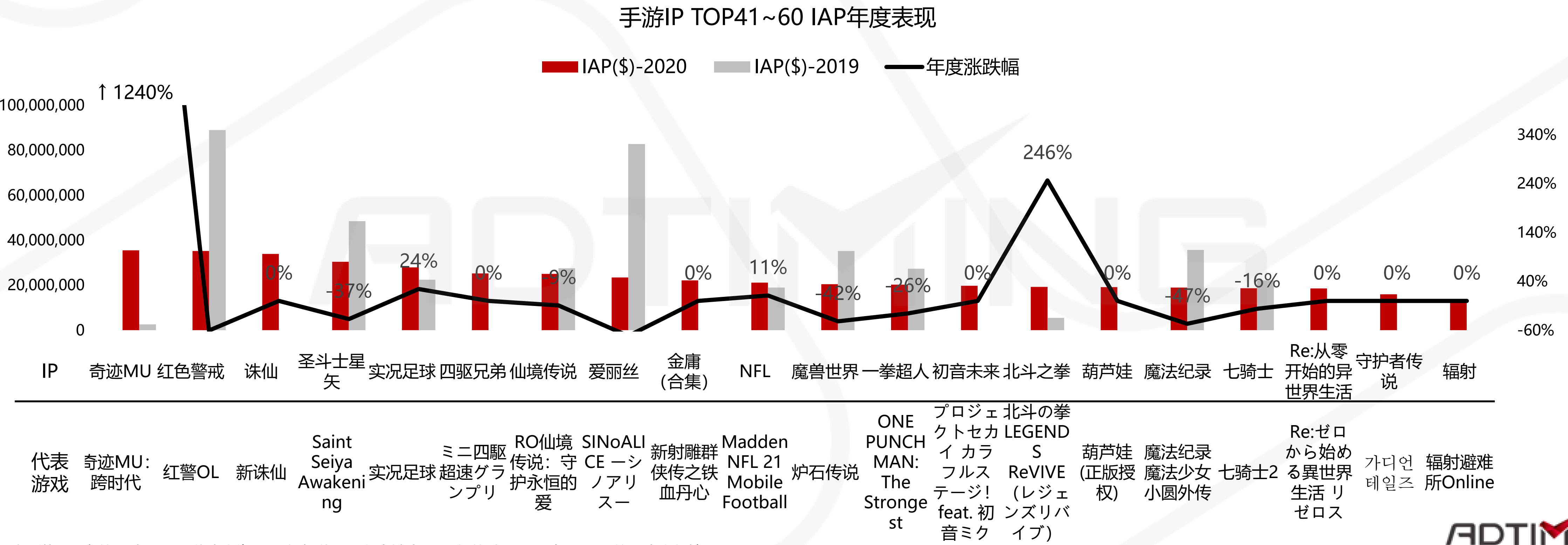


* 数据说明：有的玩法TOP30游戏均为2020年新游，所以会缺失2019年的数据，导致出现0%的环比变化情况。

ADTIMING

手游IP TOP41~60-变现：经典IP跨界吸金；“奇迹MU”大IP的新作推动IAP飙升

- 在IAP排名41~60的榜单中，近半数都是2020年新晋IP。如“诛仙”“四驱兄弟”“初音未来”“葫芦娃”等，基本是经典IP跨媒介进行改编的产物，可见手游这一媒介之于IP内容的吸引力不小。
- 2020年初由三七互娱发行的《奇迹MU：跨时代》是“奇迹MU”大IP的新作，也是带动这一IP在手游端价值飙升的主要助力（IAP年度上行1240%）。



* 数据说明：有的玩法TOP30游戏均为2020年新游，所以会缺失2019年的数据，导致出现0%的环比变化情况。

ADTIMING

章节小结

IP手游用户体量和营收分别占总数的7%和31%，单个IP类手游的营收能力远高于非IP类手游。IP手游在美国最热，印度是第二热门地区。

其中，IP手游用户主要分布在中重度和休闲核度，以中重度在营收方面遥遥领先。超休闲IP手游中，主要由日本南宫梦于1980年发布的著名IP《Pac-Man》（吃豆人）推动发展。

1. 中重度：射击-FPS/TPS&大逃杀玩法IP手游聚集最大用户池，并保持DAU年度稳定增长（《使命召唤》是该玩法的核心大IP）；从营收来看，卡牌&RPG（以日本大IP为主）、RPG-MMORPG（以中国、韩国IP为主）最吸金。

2. 休闲：模拟-模拟养成类IP手游用户体量远超其它玩法，《Sims》《会说话的汤姆猫》贡献主要流量；卡牌&射击-益智射击内购营收遥遥领先，《怪物弹珠》作为主要IP，系列游戏贡献超6亿美金。

3. 超休闲：敏捷操作-时机反应类IP手游表现突出，由《Pac-Man》持续推动发展。

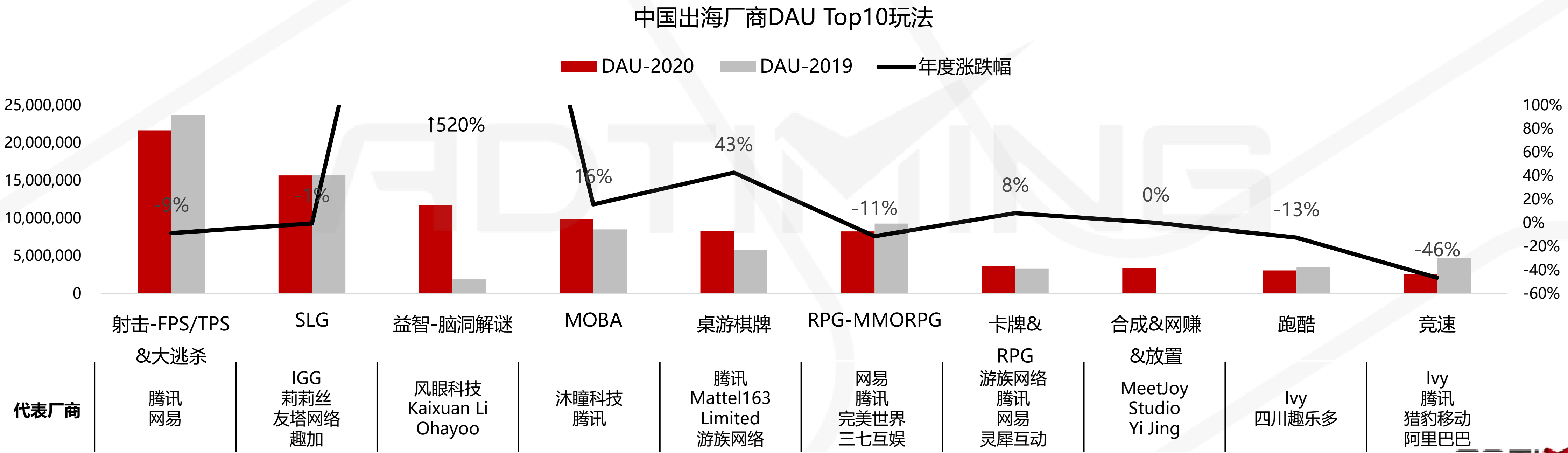
从2020年Top10的热门IP手游来看，用户体量排名第一的为《会说话的汤姆猫》系列游戏，韩国Ncsoft开发的《天堂》系列IP手游吸金能力最强。从爆款出发，源于电子游戏的IP更容易在后续研发中和其它玩法结合，也更容易被游戏用户接受，成为系列IP手游。

2020年中国出海手游分析

Chapter 4

出海玩法-用户：贡献主要DAU的出海玩法为SLG、射击-FPS/TPS&大逃杀和益智-脑洞解谜

- 中国出海游戏DAU Top2的玩法是射击-FPS/TPS&大逃杀、 SLG。
- Top10中，有三个玩法是轻度游戏的代表——益智-脑洞解谜、桌游棋牌、合成&网赚&放置。深圳风眼科技专注于脑洞解谜玩法并以《Brain Out》《Brain Find》这两款游戏在海外引领了该玩法的风潮，且实现了DAU最高速的增幅（达520%）。2020大量网赚产品出海，因此合成&网赚&放置这个玩法实现了从无到有的跨越，且这一赛道的主要参与者为中国厂商。
- 竞速和跑酷玩法的DAU下滑最为显著。

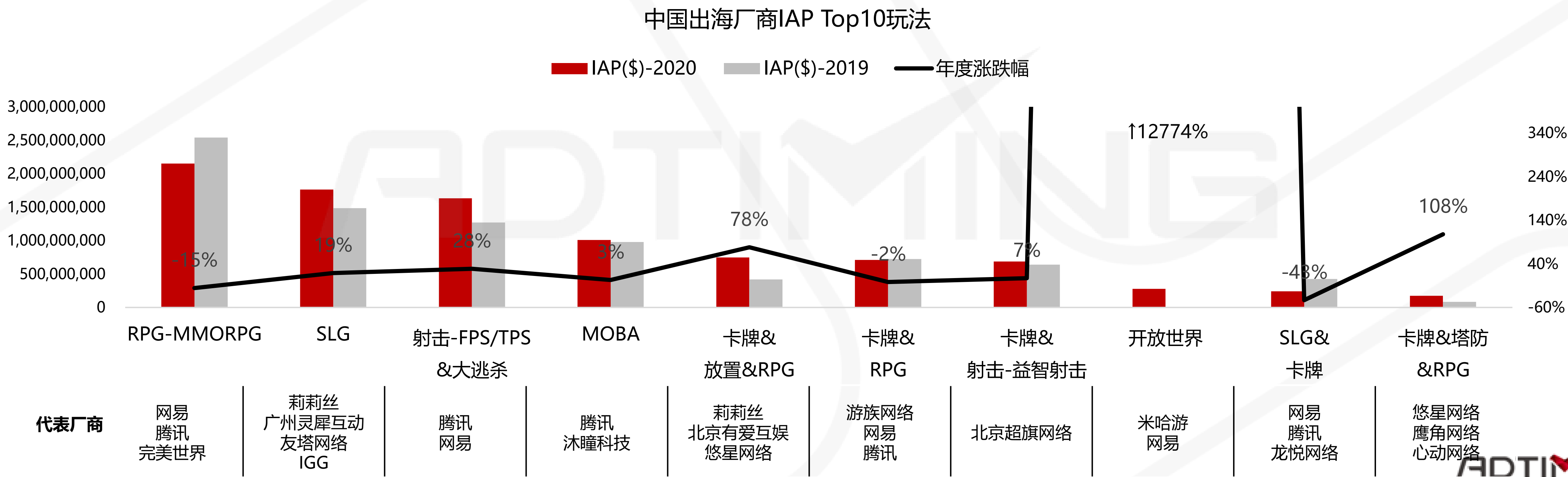


* 数据说明：有的玩法TOP30游戏均为2020年新游，所以会缺失2019年的数据，导致出现0%的环比变化情况。

ADTIMING

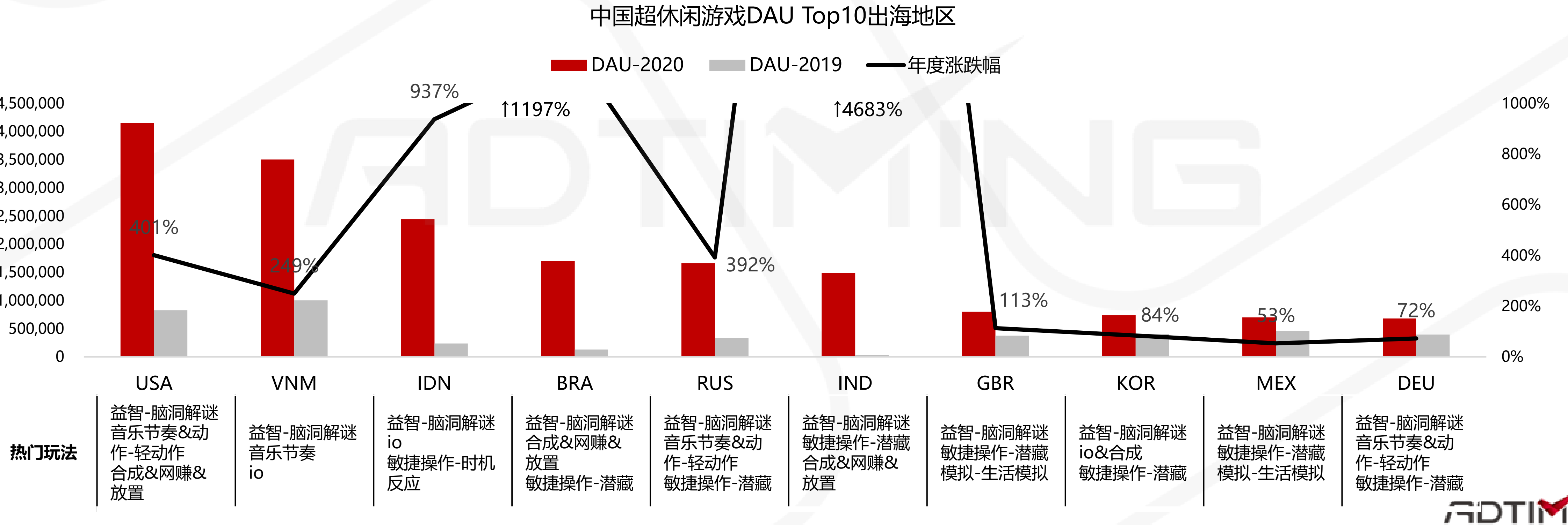
出海玩法-变现：RPG-MMORPG的内购变现能力位居榜首；融入卡牌玩法的游戏变现潜力高

- 出海游戏中，RPG-MMORPG虽经历了15%的下滑，但仍然是所有玩法中营收总额最高的一个。
- SLG、射击-FPS/TPS&大逃杀玩法的营收额仅次于RPG-MMORPG，分别实现19%和28%的稳步上涨。
- 有四个以卡牌为核心、一个以卡牌为融合的玩法上榜，几乎霸占了Top5~Top10席位，侧面说明卡牌元素的变现能力高，其中属卡牌&放置&RPG（78%）的IAP量级及卡牌&塔防&RPG的IAP增速（108%）最为亮眼。
- 开放世界为中国出海的新上榜玩法，吸金迅猛（12774%），代表游戏有《原神》和《光·遇》。



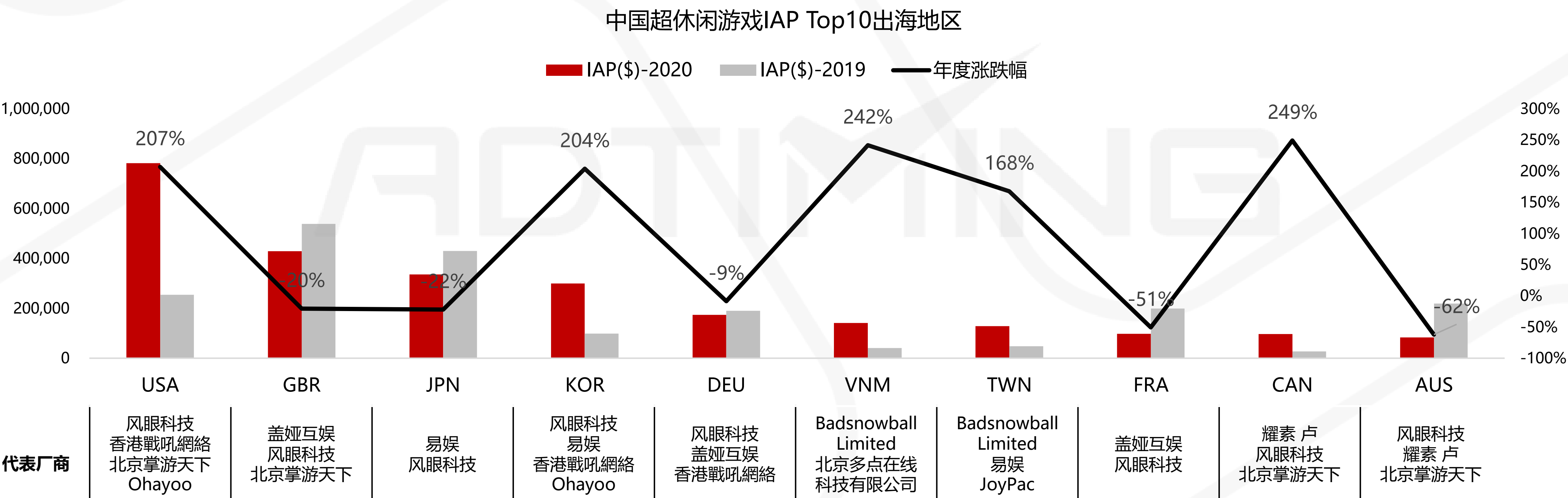
超休闲游戏出海-用户：巴西和印度成为厂商新瞄准地区，益智-脑洞解谜玩法大受追捧

- 从图中的一片涨势可以看出，出海厂商在超休闲游戏领域更强劲，在全球范围内均实现了大量获客，巴西（1197%）和印度（4683%）的涨幅最为猛烈，成为出海超休闲厂商新瞄准的游戏发布地区。
- 从获客量来看，出海厂商出品的超休闲游戏先在中国（iOS）市场试水，出海地区首选美国、越南、印尼、巴西。
- 益智-脑洞解谜在Top10地区都为超休闲游戏中最受欢迎的玩法，除此之外，敏捷操作（时机反应、潜藏）也受到不同程度的欢迎。



超休闲游戏出海-变现：内购营收来源集中在美国、英国、日本、韩国，其中美国和韩国增势迅猛

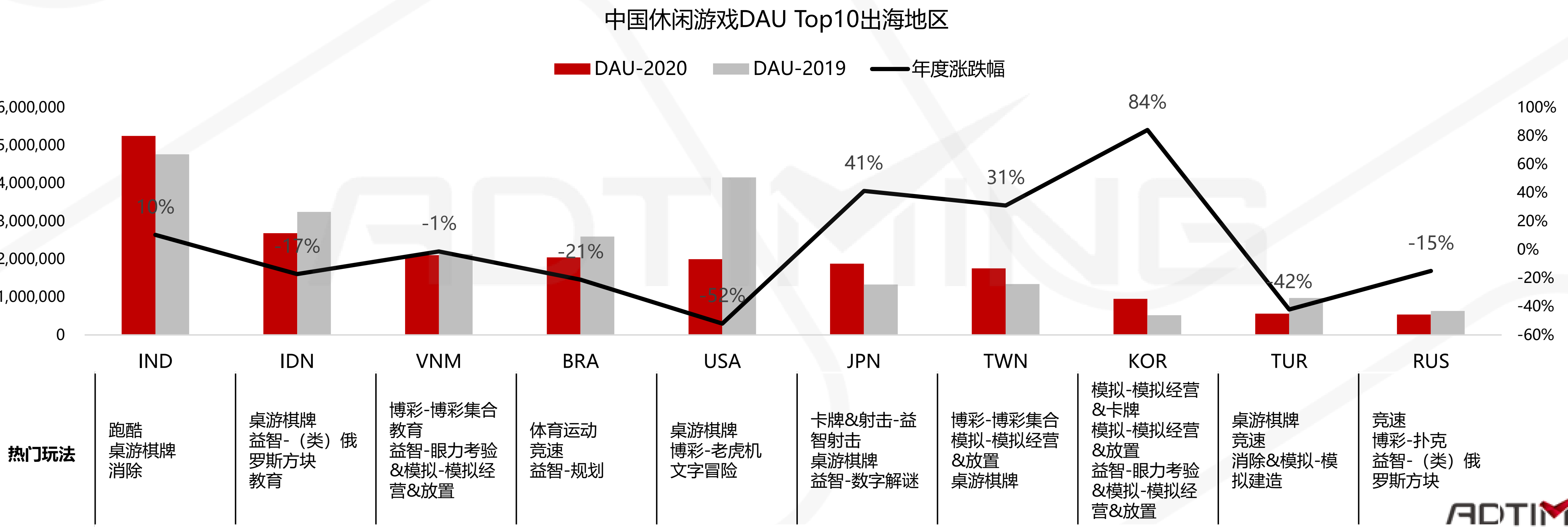
- 出海超休闲游戏的内购营收来源集中在北美、西欧及东亚地区，以T1市场居多。其中，美国大幅上升，产生207%的涨幅。
- 和美国一样涨势显著的还有韩国（204%）、越南（242%）、台湾地区（168%）和加拿大（249%）。
- Top10地区中，超休闲出海手游在英国、日本、德国、法国、澳大利亚遭遇不同幅度的IAP下滑。
- 在超休闲游戏出海的赛道中，风眼科技、北京掌游天下变现能力亮眼。



ADTIMING

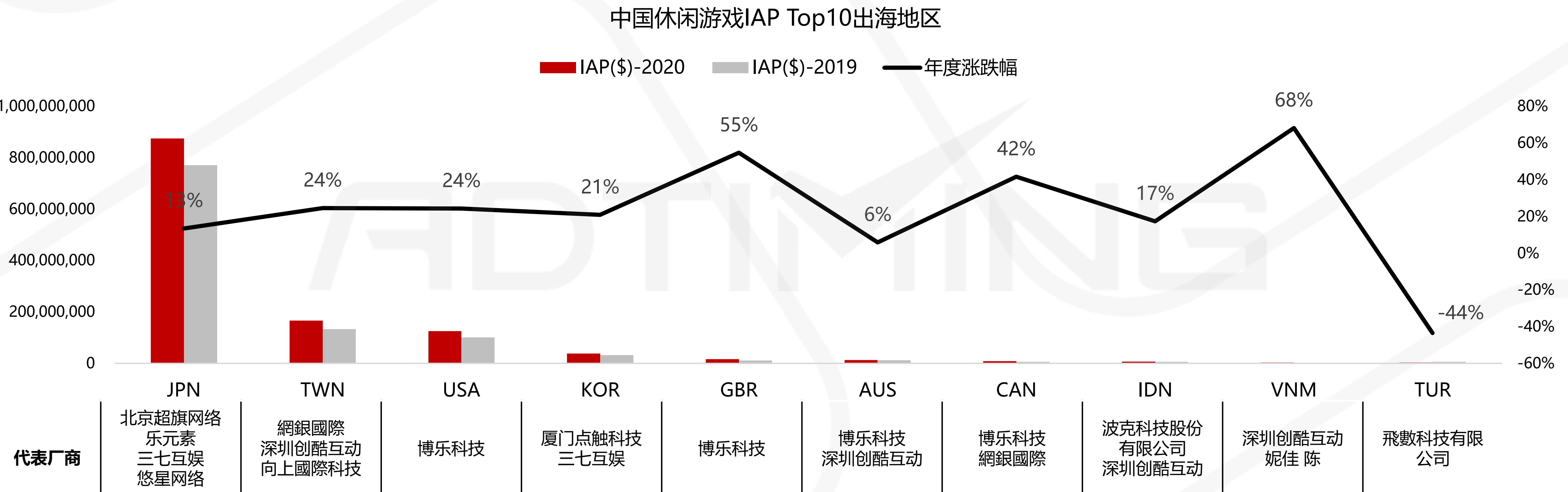
休闲游戏出海-用户：在印度、日本、台湾地区、韩国快速获客，美国用户流失严重

- 中国出海休闲游戏在印度（10%）、日本（41%）、台湾地区（31%）、韩国（84%）实现了快速获客，其中，在韩国的整体量级虽然表现一般，但实现了84%的最快增长。
- 在印尼、越南、巴西、美国的用户量有所缩水，其中美国DAU下滑最为严重（52%）。
- 和超休闲游戏发布地区偏好Top10相比，德国与英国掉榜，日本与台湾地区入榜。
- 中国休闲游戏在不同出海地区的热门玩法差异较大，其中，桌游棋牌在印尼、印度、美国、日本、台湾地区、土耳其都受到欢迎。



休闲游戏出海-变现：Top9地区全线增长，日本休闲玩家付费能力远超其它地区

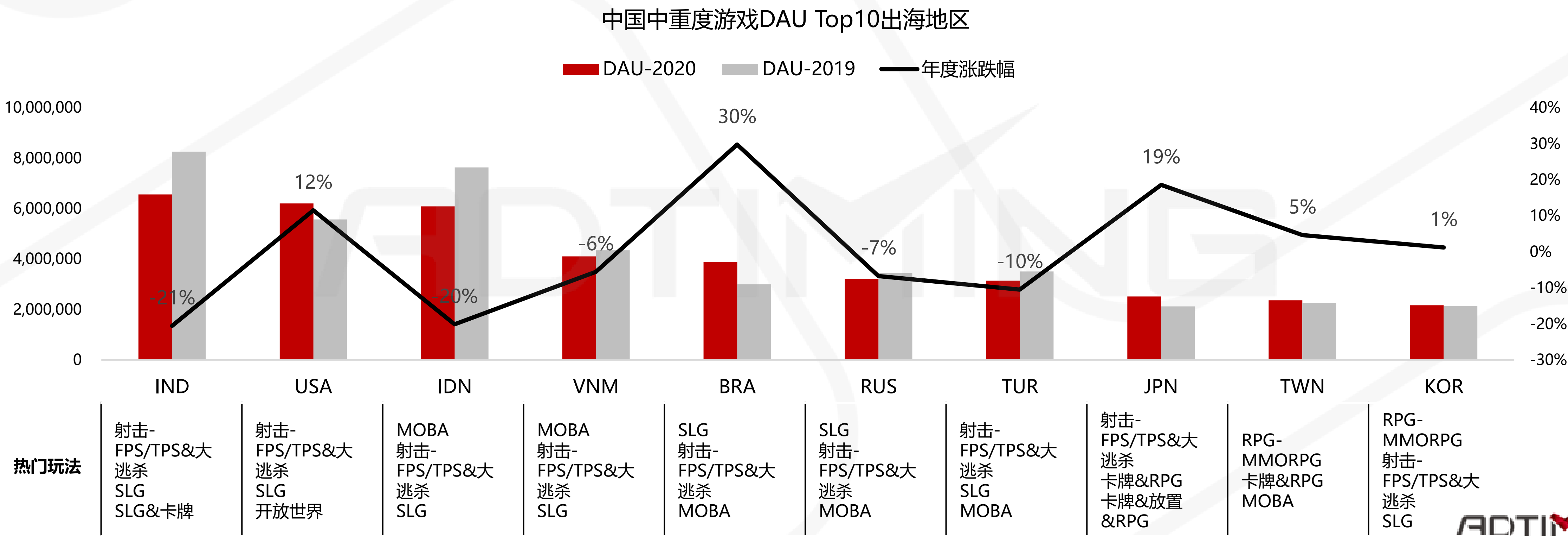
- 相较于超休闲和中重度游戏的变现，休闲游戏的内购营收更为集中在日本地区，且实现年度13%的快速增长。
- Top9出海休闲游戏内购营收都实现正向增长，其中，印尼、越南作为T3地区，能够跻身IAP Top10，侧面反映了一定的变现潜力。
- IAP增速最快的地区当属越南、英国，分别为68%、55%。
- Top10地区中，出海手游仅在土耳其遭遇变现缩水（44%）。



ADTIMING

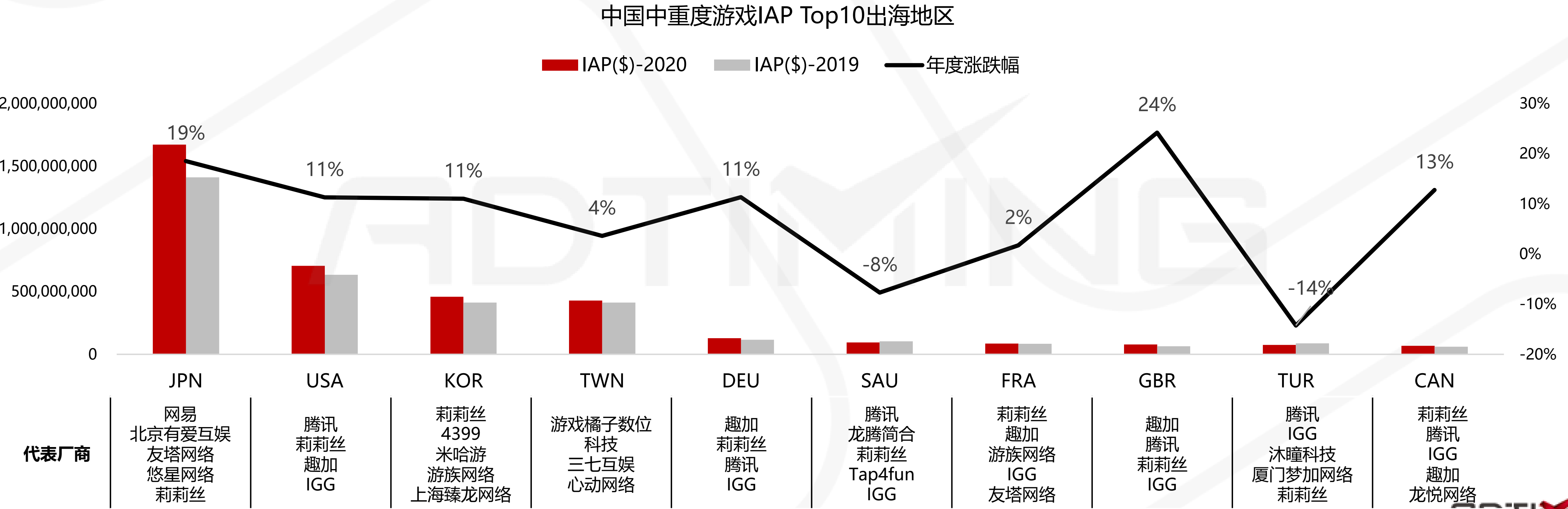
中重度游戏出海-用户：在美国、巴西、日本快速获客，两印地区仍然为重要的获客地区

- 相较于2019年，2020出海厂商的中重度游戏在巴西的用户实现了最快增长（30%），日本（19%）、美国（12%）其次。
- 中重度游戏偏好的Top4地区（印度、美国、印尼、越南）中，美国玩家的付费能力相对最强。
- 中重度游戏和休闲游戏Top10出海地区偏好高度一致，热爱的玩法也高度一致——射击-FPS/TPS&大逃杀、SLG、MOBA。



中重度游戏出海-变现：日本、美国、韩国、台湾地区的付费能力强且稳定增长

- 由于中重度游戏的吸金能力强，在付费能力极强的日本达到了近17亿的IAP量级，并保持19%的快速增收。
- T1~T3地区都有入Top10榜，且大多地区实现内购收入的年度增长，仅T2的沙特（-8%）和T3的土耳其（-14%）的变现不增反减。
- 腾讯、莉莉丝、趣加、IGG、网易等大厂在中重度手游出海的赛道上占据头部地位。



出海游戏榜单：腾讯、网易、莉莉丝、友塔网络出品的游戏吸量且吸金

- 腾讯、网易、莉莉丝、友塔网络在DAU和IAP Top10出海榜单内都榜上有名，说明他们出品的游戏不仅吸量，且吸金。其中，腾讯在双榜单都位列首位。
- 除深圳风眼科技（益智-脑洞解谜、益智-眼力考验）、Ohayoo（敏捷操作-潜藏、街机动作&Roguelike、生活模拟）和Ivy（跑酷）是主要凭借轻度游戏入榜外，其它厂商均专注于中重度游戏。
- 北京有爱互娱仅凭借一款《放置少女》就跻身进入IAP Top10榜单内，可见该主打日本市场的游戏变现能力之强。

DAU Top10 出海厂商	代表游戏
腾讯	《绝地求生》《王者荣耀》《和平精英》
深圳风眼科技	《Brain Out》《Find Out》《Brain Find》
沐瞳科技	《Mobile Legends: Bang Bang》《Sweet Crossing》《Mobile Legends: Adventure》
网易	《我的世界》《第五人格》《光·遇》
IGG	《王国纪元》《城堡争霸》《Omega Legends》
Ivy	《Subway Princess Runner》《Street Racing 3D》《Cat Runner》
Ohayoo	《是特工就上100层》《我功夫特牛》《宝剑大师》
莉莉丝	《万国觉醒》《剑与远征》《Warpath》
游族网络	《Ludo All Star》《少年三国志》《少年三国志2》
友塔网络	《黑道风云》《The Grand Mafia》

IAP Top10出海厂商	代表游戏
腾讯	《绝地求生》《王者荣耀》《和平精英》
网易	《梦幻西游》《荒野行动》《率土之滨》
莉莉丝	《万国觉醒》《剑与远征》《Warpath》
北京超旗网络	《モンスターストライク》《コトダマン-共闘ことばRPG》《怪物弹珠》
广州灵犀互动	《三国志·战略版》《三国志幻想大陆》《신삼국지 모바일》
米哈游	《原神》《崩坏3》《未定事件薄》
友塔网络	《黑道风云》《The Grand Mafia》
北京有爱互娱	《放置少女》
悠星网络	《明日方舟》《碧蓝航线》《雀魂》
完美世界	《新笑傲江湖》《新神魔大陆》《新诛仙》

ADTIMING

章节小结-1

1. 中国出海手游最先切入的就是SLG赛道，而2020年，这一赛道依然是中国出海的领军赛道，虽然DAU年度缩水7%，但是长线营收的目标得到了实现，内购变现年度增长19%。而参与这个赛道的玩家也是爆款频出，如IGG（《王国纪元》）、莉莉丝（《万国觉醒》）、友塔网络（《黑道风云》）、趣加（《阿瓦隆之王》）、网易（《率土之滨》）、灵犀互娱（《三国志·战略版》）、腾讯（《鸿图之下》）等，均实现了内购收入的正向增长。

2. 除了SLG玩法外，RPG-MMORPG也是中国开发者最为擅长的细分赛道之一，2020年MMORPG头部游戏依旧稳坐中国出海营收第一位，但却面临15%的年度获客下滑以及20%的内购变现缩水。和SLG不同的是，MMORPG赛道中上榜的游戏数量更多，单款游戏的平均营收能力或不如单个SLG爆款能力强，但是可复制性更大，和IP结合的空间更多，被头部玩家主导的情况更加明显。在2020年MMORPG出海竞争中，网易、腾讯、完美世界三大厂商上榜的游戏就达近30款，其中不乏“倩女幽魂”“笑傲江湖”“天龙八部”等IP结合的案例，还有多款与“三国”“西游”题材相结合的常青手游，为MMORPG大盘持续补充能量。

ADTIMING

章节小结-2

3. “卡牌”玩法的融入成为中国出海厂商几乎“通用”的变现方式，如卡牌&放置&RPG（《剑与远征》）、卡牌&RPG（《阴阳师》）、SLG&卡牌（《Rise of Empires》）、卡牌&塔防&RPG（《明日方舟》）、模拟-模拟经营&卡牌（《江山美人》）、模拟-模拟经营&卡牌&放置（《江南百景图》），等等（更多的卡牌玩法融合分析详见P104~106）。“抽卡”本身和“盲盒”一样的心理机制让玩家欲罢不能，其本身与各种玩法也都可灵活结合，成为打造产品变现能力的重要方式。

4. 由《原神》带起的开放世界热潮成为2020年中国出海道路上不可忽视的存在，开放世界作为一种从主机端移植到手游端的玩法，米哈游给其带来了较大的创新，并多渠道联动进行产品分发，《原神》在全球的影响迅速增长，并带动其它厂商开始一系列高自由度游戏玩法创新的尝试。

5. 出海地区总结：
   1) 超休闲游戏出海：巴西和印度成为厂商新瞄准地区，益智-脑洞解谜玩法大受追捧。内购营收来源集中在美国、英国、日本、韩国，其中美国和韩国增势迅猛。
   2) 休闲游戏出海：在印度、日本、台湾地区、韩国快速获客，美国用户流失严重。 Top9地区全线增长，日本休闲玩家付费能力远超其它地区。
   3) 中重度游戏出海：在美国、巴西、日本快速获客，两印地区仍然为重要的获客地区。日本、美国、韩国、台湾地区的付费能力强且稳定增长。

2020年全球手游地区分析

Chapter 5

2020手游分析
——T1地区

美国、加拿大、澳大利亚、德国、英国、法国、意大利、
西班牙、中国（iOS）、日本、韩国

人口数据来源：http://www.360doc.com/content/20/0417/17/69031683_906678737.shtml
GDP数据来源：http://www.8pu.com/gdp/ranking_2020.html
网络人口数据来源：https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_countries_by_number_of_Internet_users
游戏营收数据来源：Newzoo的《Global Games Market Report 2019》

T1市场提要



用户：

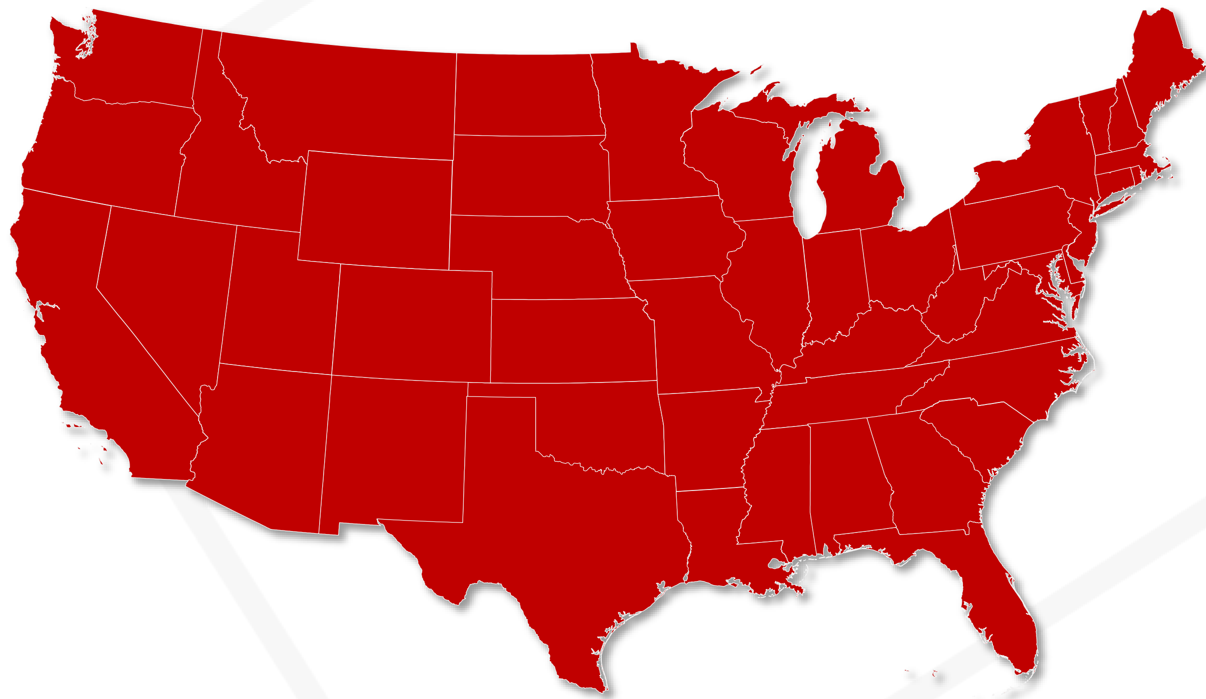
1. 除中、日、韩之外，超休闲和休闲游戏的用户约占欧美市场手游玩家的八~九成。
2. T1市场中，西欧和北美的市场具有极高的相似性，如消除&模拟-模拟建造和益智-规划、益智-脑洞解谜玩法在欧美市场均产生不错的获客增长。
3. 除了中国（iOS）之外，模拟-生活模拟游戏在T1地区井喷式发展。
4. 澳大利亚是此次全球分析中，唯一的Top10地区DAU全线增长的市场。
5. 消除&网赚游戏在中国市场红极一时。



变现：

1. 除中国（iOS）和日本市场之外，SLG的内购变现能力均产生不同程度的缩水。
2. 消除&模拟-模拟建造玩法的IAP在T1多数地区位列前三。
3. 博彩-老虎机玩法以及融合了模拟-模拟养成的老虎机游戏在欧美地区变现能力极佳。

美国



01 用户集中于模拟-生活模拟玩法，贡献大部分用户；益智的子玩法规划和脑洞解谜DAU上浮力度大

02 SLG、消除依旧最为吸金，但因热门产品衰老，营收额有所缩减；沙盒游戏的IAP营收增势亮眼

03 美国玩家偏好超休闲、休闲玩法，下载量和IAP双榜单多为超休闲、休闲游戏；下载量榜单头部游戏更迭较快，而IAP营收头部游戏地位稳固



GDP：$21.8T



网络人口：312.3M

总人口：327.0M



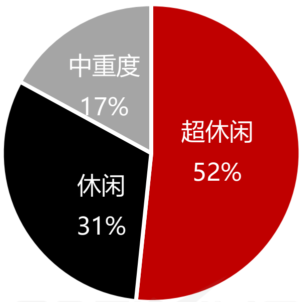
游戏营收：$35.5B

ADTIMING

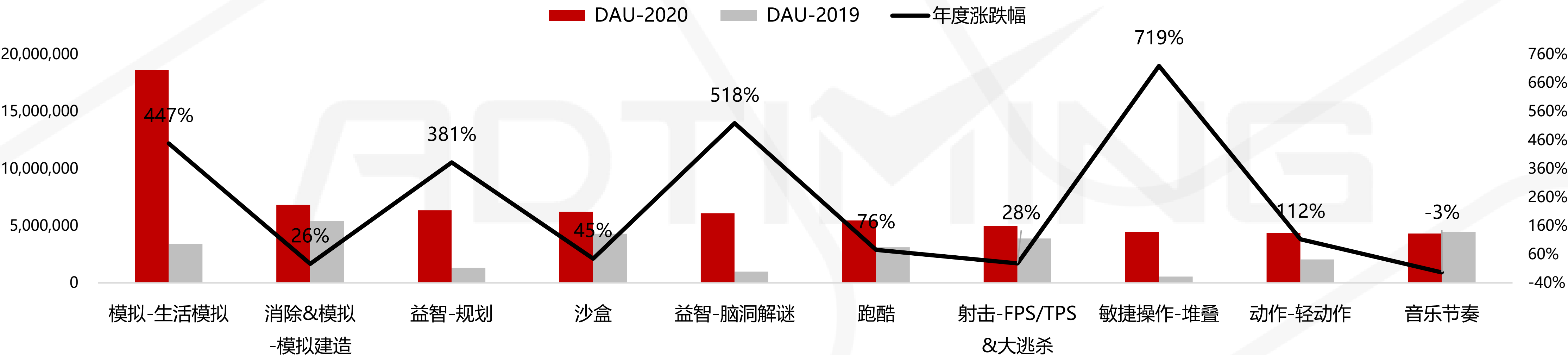
美国：模拟-生活模拟贡献最大玩家池；益智下的两个子玩法实现环比巨幅增长

- 美国的Top3日活玩家由模拟-生活模拟、消除&模拟-模拟建造和益智-规划贡献，其中模拟-生活模拟的日活数比后两者加起来还多，而发行商Crazy Labs在这里起了不可或缺的作用，生活模拟在美国DAU排名前三的游戏中有两款都来自Crazy Labs（《Acrylic Nails!》和《ASMR Slicing》）。
- 益智下的两个子分类，规划和脑洞解谜，都实现了流量的环比巨幅增长，分别为381%和518%。
- DAU Top10中仅有音乐节奏（-3%）出现环比小幅下滑。

美国游戏核度占比（DAU）



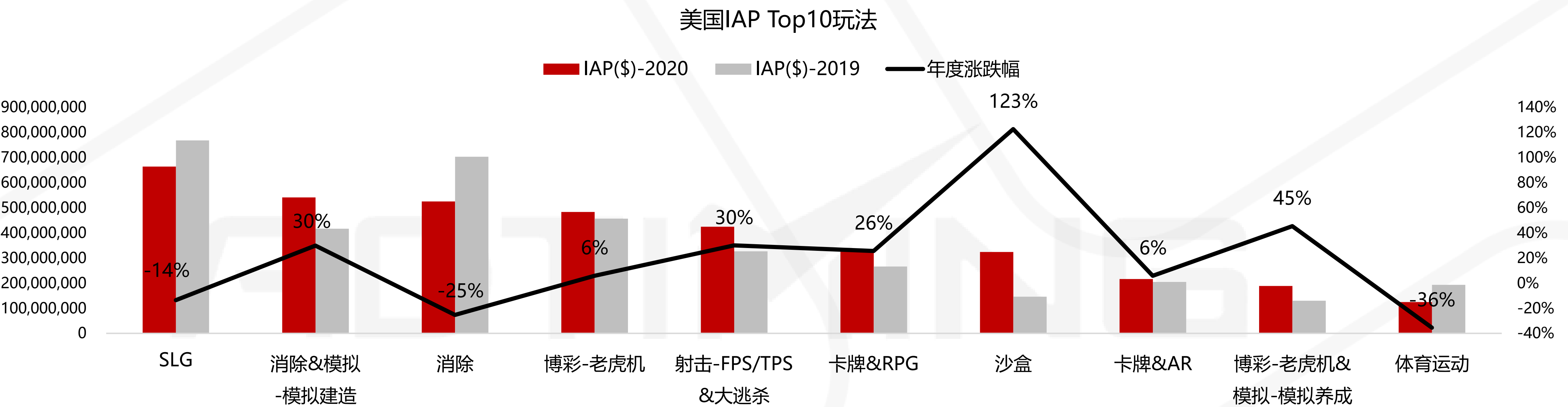
美国市场超休闲游戏超五成



ADTIMING

美国：SLG内购营收有所下滑，但依然稳居第一；沙盒游戏IAP增速最快

- 消除的融合和单一玩法分别占据了IAP Top2和Top3的席位。其中，融合玩法消除&模拟-模拟建造的IAP实现了30%的环比上浮，与之相比，纯消除出现-25%的下跌。
- 另一营收大头为SLG玩法，虽然IAP出现14%的下跌，但依然稳坐营收第一的位置。
- IAP涨势最为亮眼的是沙盒玩法，除长青的《Roblox》继续贡献营收外，任天堂的新游《Animal Crossing》跃居成为该玩法下IAP第一位。



ADTIMING

美国：与2019年对比，下载量Top10中九成游戏被替换；IAP Top10变动小

- 从下载量来看，美国Top10变动巨大。除《Roblox》依然在榜单内，其它2019上榜的游戏均被替代。
- 在新上榜的产品中，有三款为融合玩法（《Coin Master》《Fishdom》《使命召唤》）。《Among Us!》《Join Clash》《Johnny Trigger》和《Woodturning》均为2020年新上榜的游戏，其中属号称“太空狼人杀”的《Among Us!》最为吸量。2019年在下载量Top10内的io和敏捷操作玩法，均未在2020年的下载量Top10中出现。
- IAP Top10与下载量Top10的变动情况形成鲜明反差，除《堡垒之夜》落榜，《Gardenscapes》入榜的替换外，其它产品的IAP相对保持稳定。

美国下载量Top10			
2020	玩法	2019	玩法
Roblox	沙盒	Color Bump 3D	敏捷操作-躲避障碍
Among Us!	非对称竞技	Roblox	沙盒
Subway Surfers	跑酷	Wordscapes	益智-单词解谜
使命召唤	射击-FPS/TPS&大逃杀	aquapark.io	io
Coin Master	博彩-老虎机&模拟-模拟养成	Tiles Hop	音乐节奏
Join Clash	动作-轻动作	Words Story	益智-单词解谜
Brain Test	益智-脑洞解谜	Kick the Buddy	动作-轻动作
Johnny Trigger	射击-轻射击	Traffic Run!	敏捷操作-时机反应
Woodturning	模拟-生活模拟	Mr Bullet	射击-益智射击
Fishdom	消除&模拟-模拟建造	Run Race 3D	io

美国IAP Top10			
2020	玩法	2019	玩法
Roblox	沙盒	Candy Crush Saga	消除
Candy Crush Saga	消除	部落冲突	SLG
Pokémon GO	卡牌&AR	Pokémon GO	卡牌&AR
Coin Master	博彩-老虎机&模拟-模拟养成	Toon Blast	消除
Homescapes	消除&模拟-模拟建造	Homescapes	消除&模拟-模拟建造
Gardenscapes	消除&模拟-模拟建造	Slotomania Vegas Casino Slots	博彩-老虎机
部落冲突	SLG	Roblox	沙盒
Slotomania Vegas Casino Slots	博彩-老虎机	堡垒之夜	射击-FPS/TPS&大逃杀
绝地求生	射击-FPS/TPS&大逃杀	Coin Master	博彩-老虎机&模拟-模拟养成
Toon Blast	消除	绝地求生	射击-FPS/TPS&大逃杀

* 标注说明：红色底纹为2020年新上榜游戏，新上榜的除了2020新发布的新游爆款外，还有老游翻新的情况存在

ADTIMING

加拿大

01 模拟-生活模拟聚集最多日活玩家；益智下的两个子分类规划和脑洞解谜，都实现了DAU的明显增长

02 SLG贡献主要营收；博彩-老虎机&模拟-模拟养成营收上浮明显；消除、SLG&卡牌用户价值缩水

03 下载量Top10榜单变动巨大，2019年登榜的io、射击-益智射击、音乐节奏玩法均在2020年出局；IAPTop10榜单相对稳定，仅两成游戏变动





GDP：$1.9T



网络人口：34.0M

总人口：37.0M



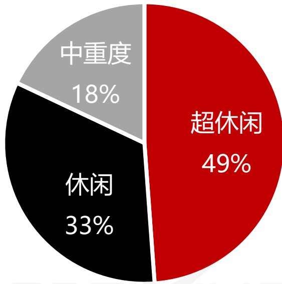
游戏营收：$2.8B

ADTIMING

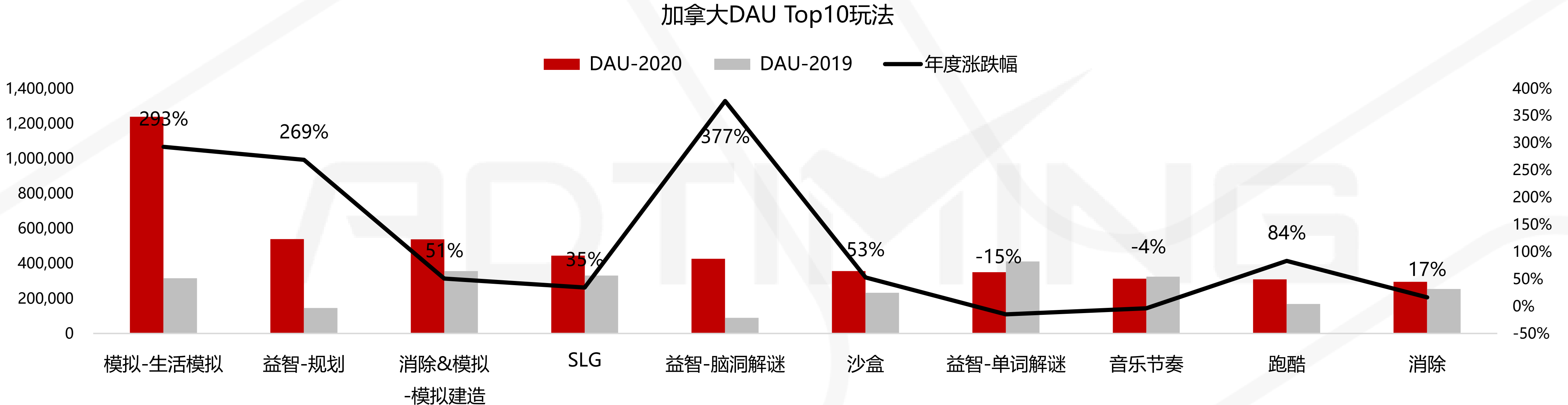
加拿大：模拟-生活模拟市场爆发，贡献最大玩家池；益智下的两个子玩法实现环比巨幅增长

- 加拿大Top5日活玩家中模拟-生活模拟的日活数远高于其它玩法，且日活用户环比增长近3倍，发行商中Lion Studios、Crazy Labs和Voodoo日活用户最多，其中Voodoo以《Woodturning 3D》单品获胜， 而Lion Studios和Crazy Labs则以数量获胜。
- Top5日活玩家中排名第二到第五的玩法日活数量相当，但益智下的两个子分类，规划和脑洞解谜，都实现了流量的环比巨幅增长，分别为269%和377%。
- DAU Top10中仅有音乐节奏（-4%）和益智-单词解谜（-15%）出现环比下滑。益智-单词解谜的DAU缩水或与玩法下的经典爆款老游《Wordscapes》《Word Stacks》玩家数腰斩有关。

加拿大游戏核度占比（DAU）



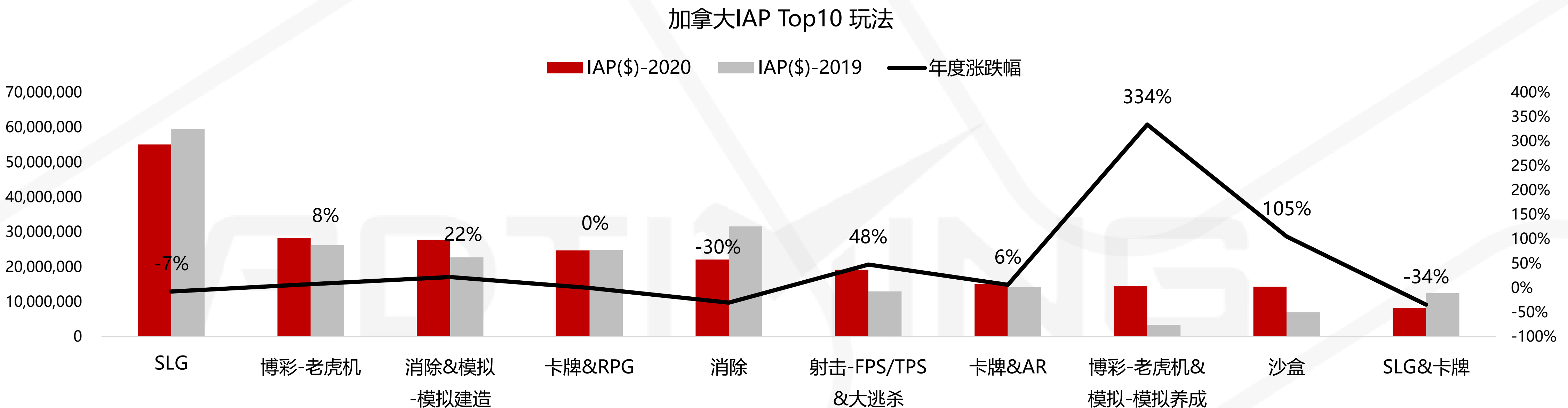
加拿大市场超休闲占比近五成



ADTIMING

加拿大：SLG内购营收虽有下滑，但依然稳居第一；博彩-老虎机&模拟-模拟养成实现最快增长

- 2020年， SLG玩法的IAP营收虽有所下降（-7%），但仍然稳居加拿大IAP营收第一名。
- 排名第二到第四的玩法分别是博彩-老虎机、融合模拟建造玩法的消除和融合RPG元素的卡牌游戏，三者总营收额相当。其中，融合玩法消除&模拟-模拟建造的IAP实现了22%的环比上浮，与之相比，单一玩法的消除游戏却下降30%。
- 单一玩法中博彩-老虎机、沙盒内购营收上涨。融合玩法中博彩-老虎机&模拟-模拟养成、消除&模拟-模拟建造、射击-FPS/TPS&大逃杀、卡牌&AR上升。博彩-老虎机&模拟-模拟养成的涨势亮眼全靠《Coin Master》贡献。



ADTIMING

加拿大：与2019年对比，下载量Top10中九成游戏被替换；IAP Top10变动较小

- 从下载量来看，加拿大Top10变动巨大。除《Roblox》依然在榜单内，其它2019上榜的游戏均被替代。
- 在新上榜的产品中，仅2款融合玩法（《Fishdom》和《使命召唤》），其余均为单一玩法。
- 下载量新上榜游戏中《Tangle Master 3D》《Cube Surfer》均为2020年的新游，号称“太空狼人杀”的《Among Us!》最为吸量。2019年在下载量Top10内的io、射击-益智射击和音乐节奏玩法，均未在2020年的下载量Top10中出现。
- IAP Top10与下载量Top10的变动情况形成鲜明反差，除《王国纪元》《皇室战争》落榜，《Coin Master》《绝地求生》入榜替换外，其它产品的IAP相对保持稳定。

加拿大下载量 Top10			
2020	玩法	2019	玩法
Among Us!	非对称竞技	Color Bump 3D	敏捷操作-躲避障碍
Roblox	沙盒	Wordscapes	益智-单词解谜
Subway Surfers	跑酷	Homescapes	消除&模拟-模拟建造
Tangle Master 3D	益智-规划	aquapark.io	io
Brain Test	益智-脑洞解谜	Tiles Hop	音乐节奏
使命召唤	射击-FPS/TPS&大逃杀	AMAZE!	益智-色块填充
Brain Out	益智-脑洞解谜	Traffic Run!	敏捷操作-时机反应
Woodturning	模拟-生活模拟	Polysphere	益智-拼图
Fishdom	消除&模拟-模拟建造	Roblox	沙盒
Cube Surfer!	敏捷操作-堆叠	Mr Bullet	射击-益智射击

加拿大IAP Top10			
2020	玩法	2019	玩法
Pokémon GO	卡牌&AR	Candy Crush Saga	消除
Coin Master	博彩-老虎机&模拟-模拟养成	部落冲突	SLG
Roblox	沙盒	Pokémon GO	卡牌&AR
Candy Crush Saga	消除	Slotomania Vegas Casino Slots	博彩-老虎机
绝地求生	射击-FPS/TPS&大逃杀	Homescapes	消除&模拟-模拟建造
部落冲突	SLG	皇室战争	SLG&卡牌
Homescapes	消除&模拟-模拟建造	Lords Mobile（王国纪元）	SLG
Gardenscapes	消除&模拟-模拟建造	万国觉醒	SLG
Slotomania Vegas Casino Slots	博彩-老虎机	Roblox	沙盒
万国觉醒	SLG	Gardenscapes	消除&模拟-模拟建造

* 标注说明：红色底纹为2020年新上榜游戏，新上榜的除了2020新发布的新游爆款外，还有老游翻新的情况存在

ADTIMING

澳大利亚

01

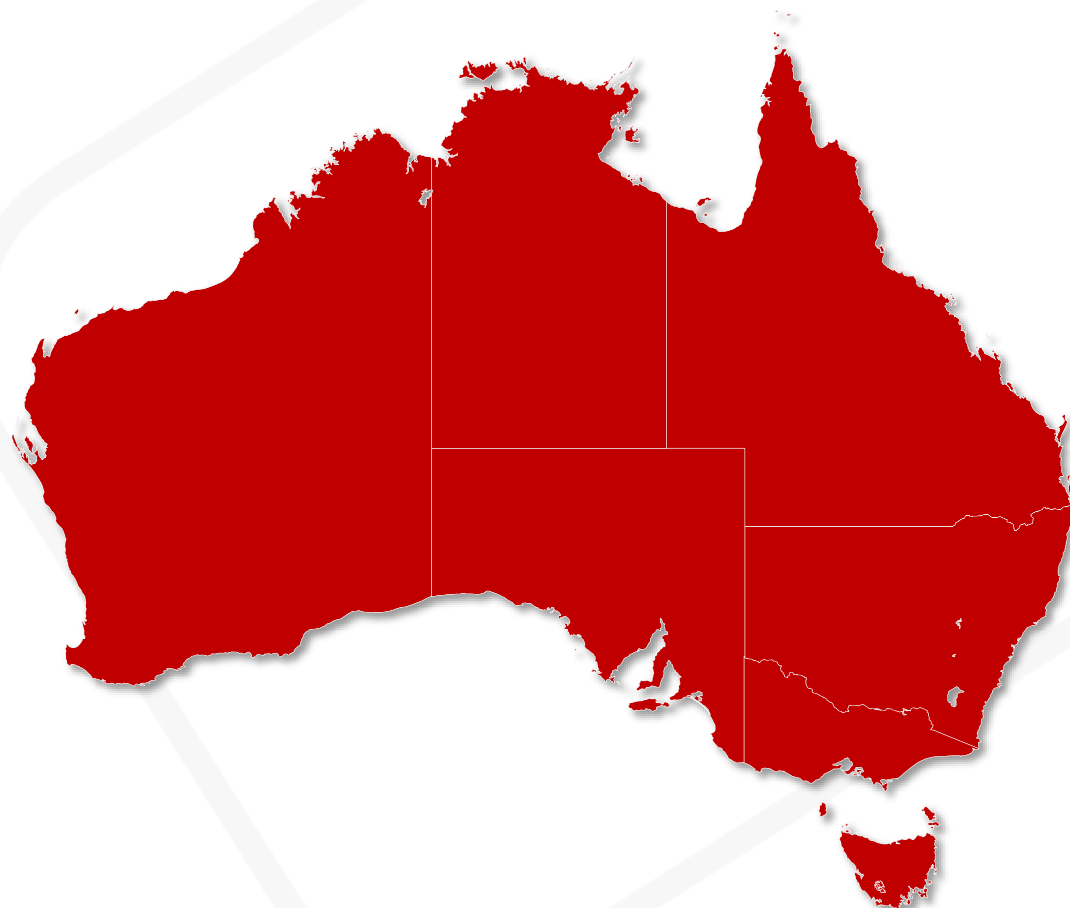
Top10玩法DAU均上行；模拟-生活模拟用户体量蓬勃发展，DAU明显增长；益智下的两个子分类规划和脑洞解谜热度大涨

02

博彩-老虎机吸金能力强悍，稳居IAP营收第一；融合玩法游戏的用户价值高

03

下载量Top10榜单全线替换，新晋上榜游戏《Among Us!》最为吸量；IAP Top10榜单变动较小，头部游戏地位稳固，尤其博彩-老虎机游戏用户忠诚度高



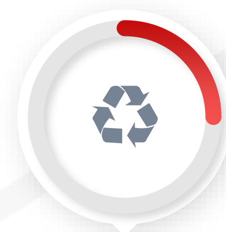


GDP：$1.6T



网络人口：21.2M

总人口：24.8M



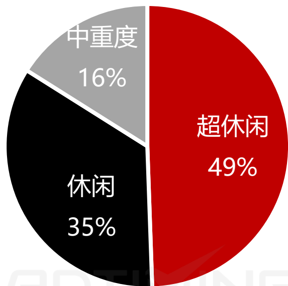
游戏营收：$2B

ADTIMING

澳大利亚：头部玩法的日活用户均上升，模拟-生活模拟、益智-脑洞解谜、益智-规划大爆发

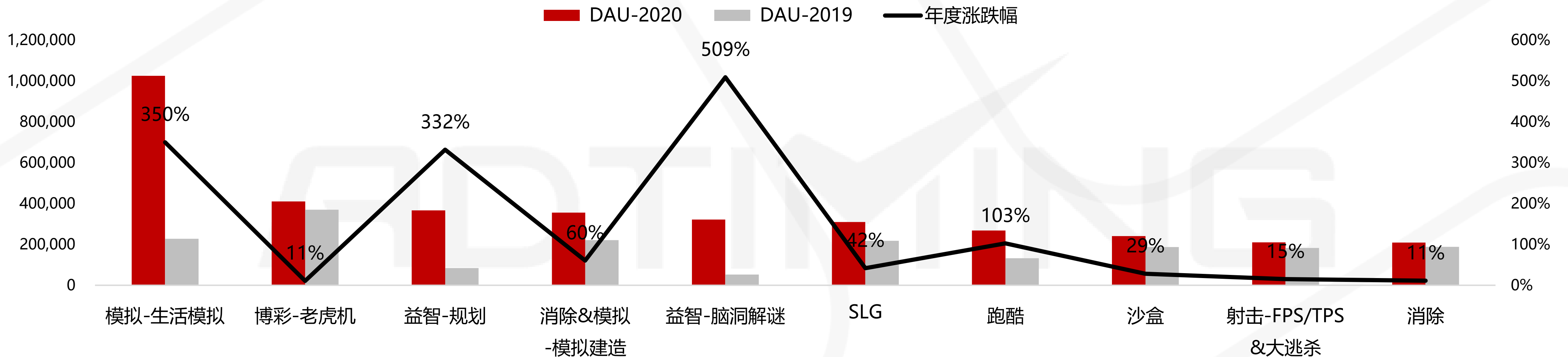
- 相比2019年，澳大利亚头部玩法的日活用户均上升，其中模拟-生活模拟的增量最大，益智-脑洞解谜的增速最快。
- 模拟-生活模拟一跃成为DAU排名第一的玩法，其产生的大幅增长与头部游戏数目暴增密切相关，2020年头部模拟-生活模拟上榜Top30的新游数目是2019年的4倍，单个爆款的拓客能力极强。
- DAU Top10中益智下的脑洞解谜和规划两个子玩法也实现了环比巨幅增长，DAU环比分别增长509%和332%，无论是游戏数目，还是单个游戏的活跃用户数，均有明显增长。
- Top10玩法除消除&模拟-模拟建造和射击-FPS/TPS&大逃杀外，均为单一玩法，2020年单一玩法仍是澳大利亚市场的主流。

澳大利亚游戏核度占比（DAU）



澳大利亚超休闲（49%）占据近半壁江山，休闲也近四成（37%）

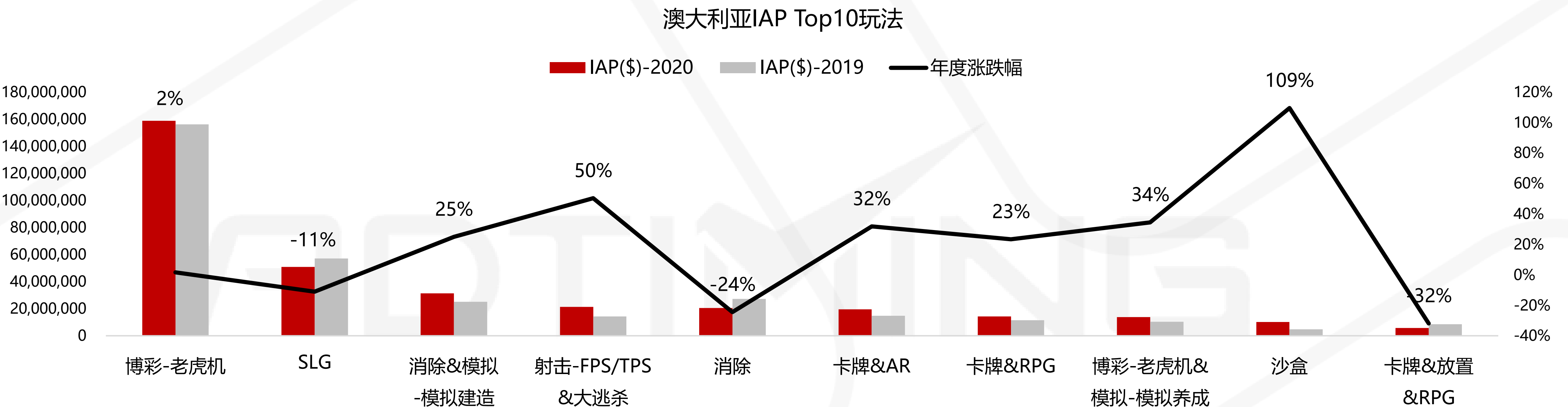
澳大利亚DAU Top10 玩法



ADTIMING

澳大利亚：IAP Top10玩法普遍增长，博彩-老虎机稳居头名，单一玩法的消除IAP下降最多

- 澳大利亚内购Top10玩法中仅SLG、消除的内购营收有所下降，其余玩法市场均呈上升趋势。
- 博彩-老虎机游戏的IAP营收稳定（2%），稳居澳大利亚营收第一名。
- 沙盒游戏是IAP营收环比增幅最大的玩法，市场增长主要由《Roblox》《Animal Crossing》贡献。
- 位居IAP Top10的消除玩法包括单一玩法的消除和融合模拟建造玩法的消除游戏，单一玩法的消除游戏IAP下降24%，而融合玩法的消除游戏营收增长25%，可见模拟建造这一延展玩法成功给经典消除游戏带来了内购变现的增长。



ADTIMING

澳大利亚：与2019年对比，下载量Top10中游戏全部被替换，IAP市场青睐博彩-老虎机游戏

- 从下载量来看，澳大利亚的Top10 游戏全部被替换，市场活跃度极高。
- 下载量Top10中新上榜的游戏除射击-FPS/TPS&大逃杀外，均为单一玩法；从玩法来看，益智类游戏占三成，比较受欢迎；从单个游戏来看，非对称竞技游戏《Among Us!》最为吸量。
- IAP Top10 博彩-老虎机游戏始终占据半壁江山，可见澳大利亚市场青睐博彩-老虎机游戏，且Top3老虎机游戏未有变动，可见玩家对头部老虎机游戏有较高忠诚度。
- IAP Top10与下载量 Top10的变动不同，仅两成游戏被替换。《绝地求生》和《Coin Master》新登陆IAP Top10榜单。

澳大利亚下载量 Top10			
2020	玩法	2019	玩法
Among Us!	非对称竞技	Color Bump 3D	敏捷操作-躲避障碍
Subway Surfers	跑酷	Wordscapes	益智-单词解谜
Roblox	沙盒	aquapark.io	io
使命召唤	射击-FPS/TPS&大逃杀	Polysphere	益智-拼图
Tangle Master 3D	益智-规划	8 Ball Pool	体育运动
Woodturning	模拟-生活模拟	Run Race 3D	io
Brain Test	益智-脑洞解谜	Traffic Run!	敏捷操作-时机反应
Cube Surfer!	敏捷操作-堆叠	BitLife	模拟-模拟养成&文字冒险
Lightning Link Slots	博彩-老虎机	Tiles Hop	音乐节奏
Brain Out	益智-脑洞解谜	Words Story	益智-单词解谜

澳大利亚IAP Top10			
2020	玩法	2019	玩法
Lightning Link Slots	博彩-老虎机	Lightning Link Slots	博彩-老虎机
Slotomania Vegas Casino Slots	博彩-老虎机	Slotomania Vegas Casino Slots	博彩-老虎机
Cashman Casino Vegas Slot Game	博彩-老虎机	Cashman Casino Vegas Slot Game	博彩-老虎机
Pokémon GO	卡牌&AR	Slots: Heart of Vegas™	博彩-老虎机
Gardenscapes	消除&模拟-模拟建造	部落冲突	SLG
绝地求生	射击-FPS/TPS&大逃杀	Pokémon GO	卡牌&AR
Coin Master	博彩-老虎机&模拟-模拟养成	Candy Crush Saga	消除
部落冲突	SLG	Heart of Vegas Slots Casino	博彩-老虎机
Candy Crush Saga	消除	Gardenscapes	消除&模拟-模拟建造
Slots: Heart of Vegas™	博彩-老虎机	Homescapes	消除&模拟-模拟建造

* 标注说明：红色底纹为2020年新上榜游戏，新上榜的除了2020新发布的新游爆款外，还有老游翻新的情况存在

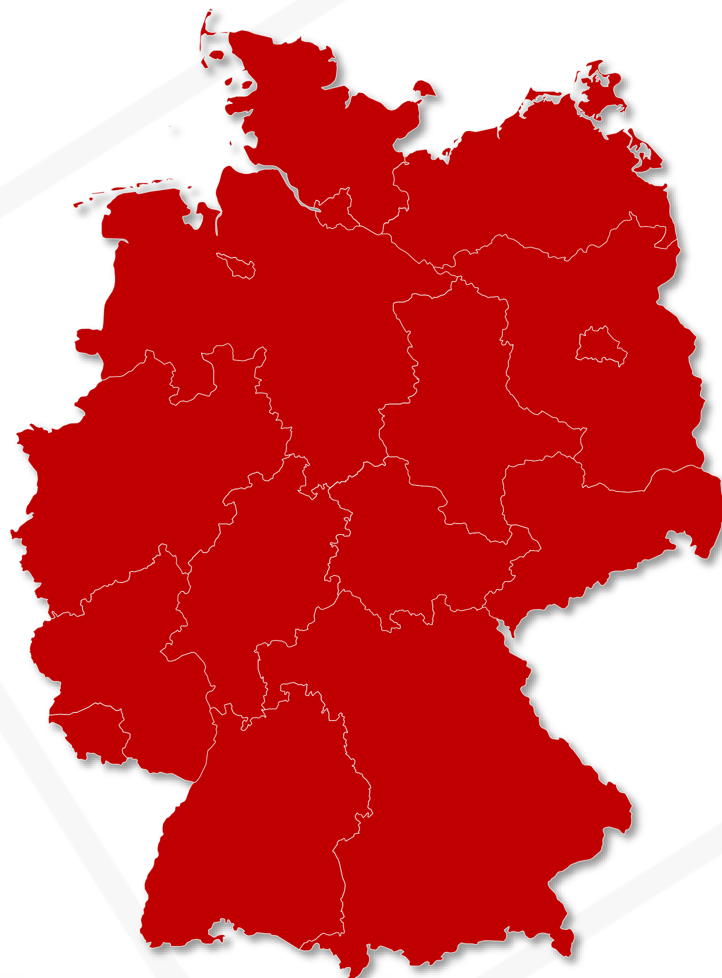


德国

01 模拟-生活模拟、益智-脑洞解谜的活跃用户在2020年大爆发；2019年火爆的io玩法下载量触顶，DAU缩水明显

02 吸金能力最强的SLG玩法内购营收下滑；融合玩法博彩-老虎机&模拟-模拟养成、射击-FPS/TPS&大逃杀的用户价值走高

03 下载量Top10榜单游戏玩法趋于休闲化；IAP头部游戏较稳固，老牌长青游戏持续登榜，融合游戏《Coin Master》连续两年内购营收第一





GDP：$4.2T



网络人口：77.8M

总人口：82.3M

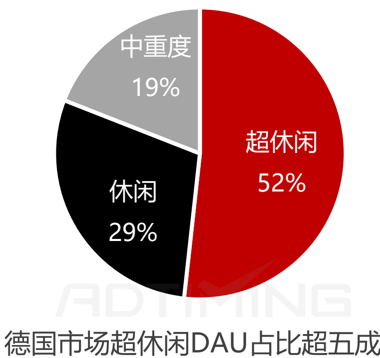


游戏营收：$6B

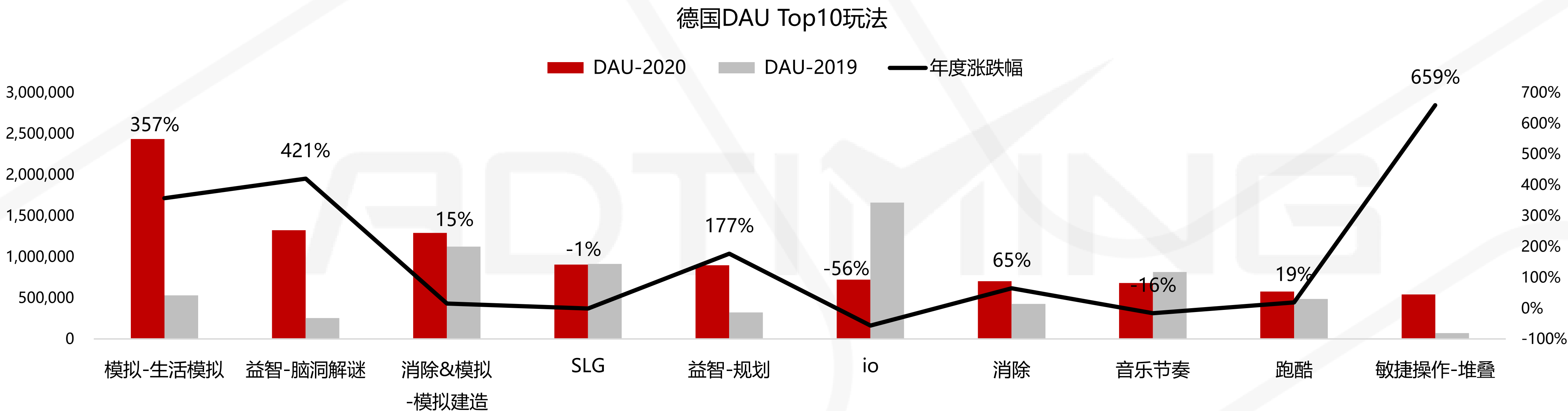
ADTIMING

德国：模拟-生活模拟、益智-脑洞解谜大爆发；io日活用户下滑，跌出Top5

- 德国Top2日活玩法分别是模拟-生活模拟和益智-脑洞解谜。玩法的爆发源于头部游戏数量的骤增，据统计，2020年德国头部榜单中，新增54款模拟-生活模拟类游戏，其中发行商Crazy Labs、Lion Studios和Voodoo贡献巨大。脑洞解谜则新增14款游戏，相比2019年的4款，头部市场益智-脑洞解谜类游戏增加3倍有余。
- Top10玩法除消除&模拟-模拟建造外，均为单一玩法，2020年单一玩法仍是德国市场的主流。
- DAU Top10中，io类游戏的市场大跌（-56%）从曾经的首位跌至第六位。



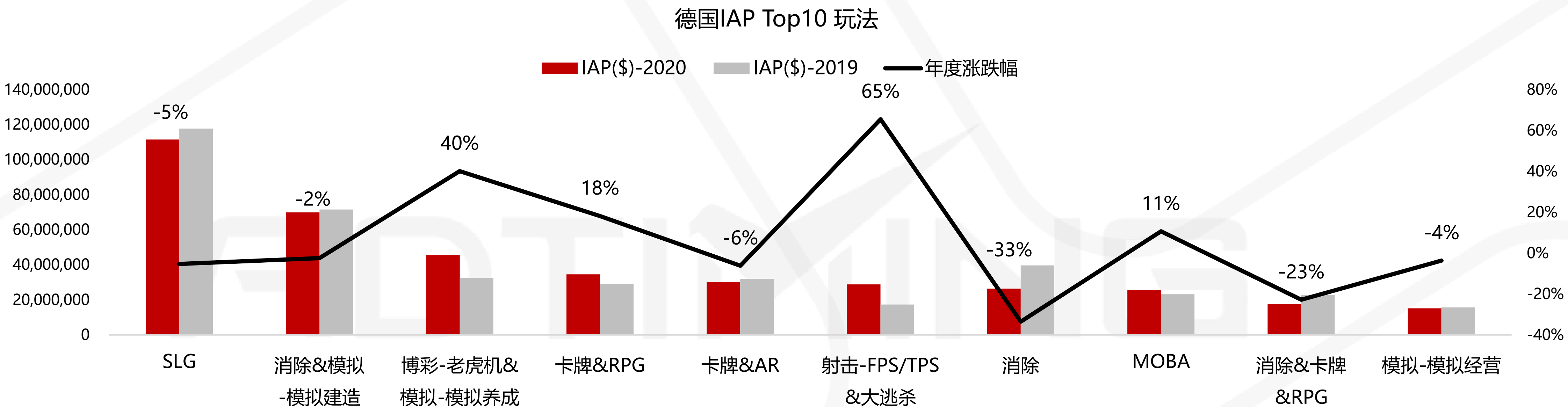
德国市场超休闲DAU占比超五成



ADTIMING

德国：SLG内购营收虽有下滑，但依然稳居第一；射击-FPS/TPS&大逃杀环比增幅最大

- 内购市场涨跌参半，但整体来看，营收上升的多是中重度游戏，轻度游戏的营收普遍下降。
- 2020年，SLG玩法的营收虽略有下降（-5%），但仍然稳居德国营收第一名。
- 中重度游戏、消除和博彩游戏是市场营收主力，其中，中重度游戏中的射击-FPS/TPS&大逃杀玩法实现环比最高增长，IAP增长65%，市场增长主要由《绝地求生》和《使命召唤》贡献；消除类游戏中单一玩法和融合玩法的消除营收均在下降。



ADTIMING

德国：与2019年对比，超休闲游戏多被替换，新上榜游戏更加休闲化，IAP Top10三成被替换

- 从下载量来看，德国Top10六成被替换。被替换游戏多是像《Color Bump 3D》一类的超休闲游戏，与超休闲游戏本身生命周期较短有关。新晋榜单的游戏更加休闲化，益智类较多，尤其《Brain Out》最为吸量。
- 下载量Top10被保留下来的多是诸如《Gardenscapes》一类的长青老游。
- IAP Top10与下载量Top10的变动不同，七成游戏不变。《Guns of Glory》和《皇室战争》落榜，替补上来的是《State of Survival》和《阿瓦隆之王》，《绝地求生》也跻身德国内购营收前列。

德国下载量 Top10			
2020	玩法	2019	玩法
Among Us!	非对称竞技	Color Bump 3D	敏捷操作-躲避障碍
Brain Out	益智-脑洞解谜	Coin Master	博彩-老虎机&模拟-模拟养成
Fishdom	消除&模拟-模拟建造	Homescapes	消除&模拟-模拟建造
Subway Surfers	跑酷	荒野乱斗	MOBA
Gardenscapes	消除&模拟-模拟建造	Run Race 3D	io
Brain Test	益智-脑洞解谜	Gardenscapes	消除&模拟-模拟建造
荒野乱斗	MOBA	Fun Race 3D	io
Roblox	沙盒	Sand Balls	益智-物理解谜&模拟-模拟建造
Woodturning	模拟-生活模拟	Subway Surfers	跑酷
Homescapes	消除&模拟-模拟建造	Traffic Run!	敏捷操作-时机反应

德国IAP Top10			
2020	玩法	2019	玩法
Coin Master	博彩-老虎机&模拟-模拟养成	Coin Master	博彩-老虎机&模拟-模拟养成
Gardenscapes	消除&模拟-模拟建造	Gardenscapes	消除&模拟-模拟建造
Pokémon GO	卡牌&AR	Pokémon GO	卡牌&AR
荒野乱斗	MOBA	部落冲突	SLG
Homescapes	消除&模拟-模拟建造	Homescapes	消除&模拟-模拟建造
State of Survival	SLG	Empires & Puzzles	消除&卡牌&RPG
绝地求生	射击-FPS/TPS&大逃杀	荒野乱斗	MOBA
部落冲突	SLG	Guns of Glory	SLG
Empires & Puzzles	消除&卡牌&RPG	Candy Crush Saga	消除
阿瓦隆之王	SLG	皇室战争	SLG&卡牌

* 标注说明：红色底纹为2020年新上榜游戏，新上榜的除了2020新发布的新游爆款外，还有老游翻新的情况存在

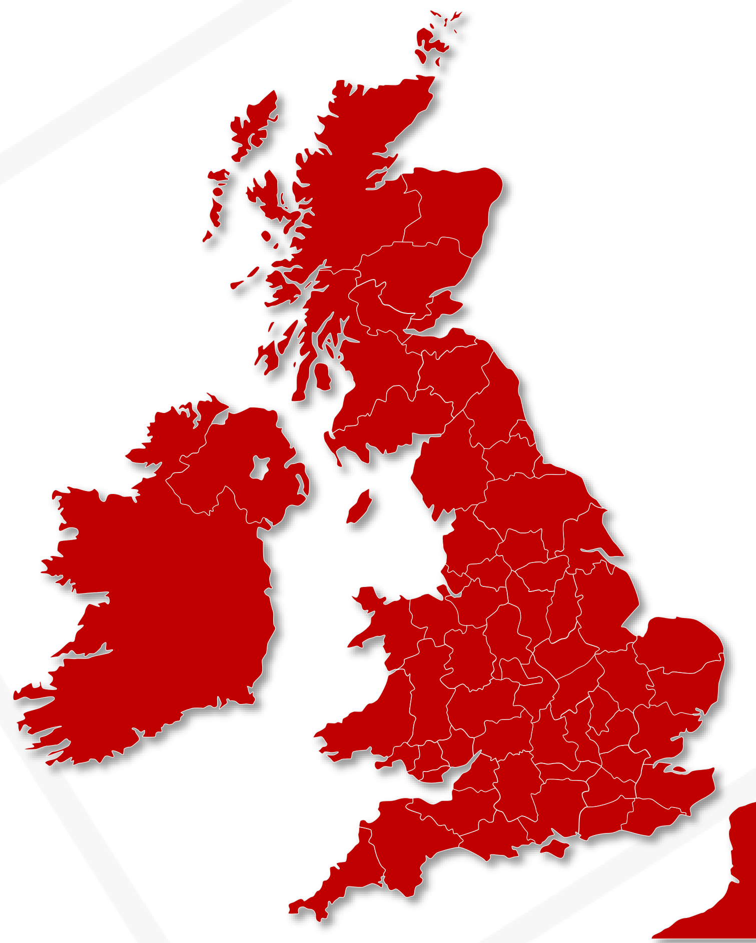
ADTIMING

英国

01 模拟-生活模拟异军突起，拥有最大流量池；益智-规划、益智-脑洞解谜2020年实现爆发式增长；io游戏市场下滑明显

02 SLG玩法营收虽有下滑，依然稳居第一；硬核玩法沙盒、卡牌&RPG内购营收增长

03 下载量Top10榜单变动巨大，新晋游戏玩法趋于多样化；IAP营收榜单较稳定，老游吸金地位难以撼动，《Coin Master》吸金能力最强





GDP：$2.8T



网络人口：65.0M

总人口：66.6M



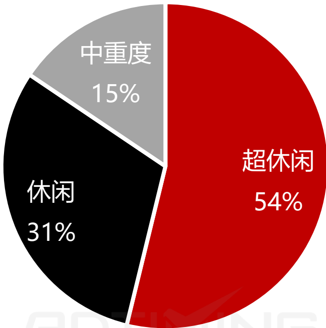
游戏营收：$5.6B

ADTIMING

英国：模拟-生活模拟、益智-规划、益智-脑洞解谜大爆发，跃居Top3；io日活用户大跌

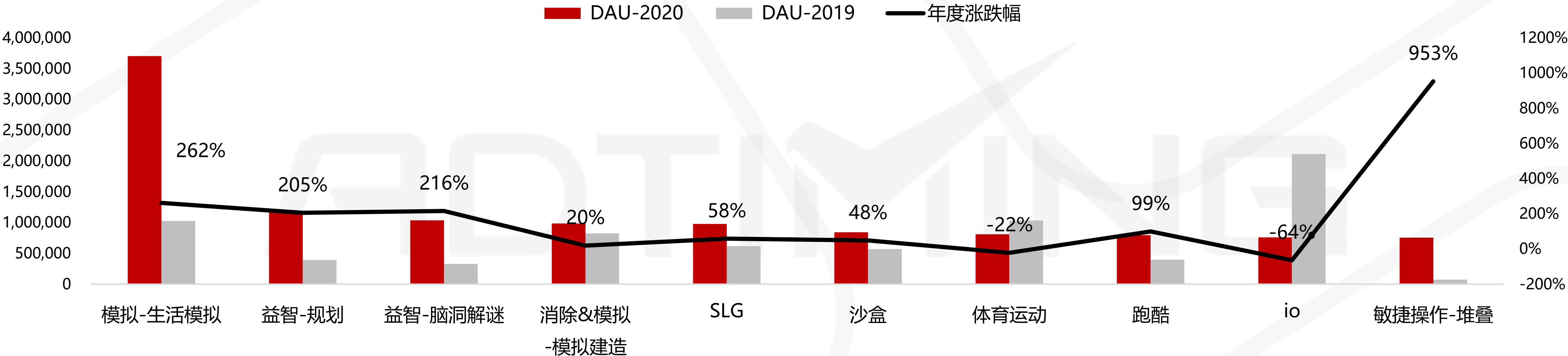
- 模拟-生活模拟、益智-规划和益智-脑洞解谜新晋DAU Top3榜单，三类超休闲游戏在2020年大热，头部入榜游戏暴增——据统计，英国2020年头部榜单中新增66款生活模拟类游戏，比2019年的19款多出2倍，其中发行商Crazy Labs贡献最大；益智-规划新增15款游戏，约是2019年的3倍，其中Zynga贡献最多；益智-脑洞解谜新增11款游戏，厂商Unico Studio贡献最多。
- DAU Top10中，io类游戏的市场大跌（-64%），或与Voodoo的《Paper.io 2》《Crowd City》和Good Job Games的《Run Race 3D》《Fun Race 3D》市场下跌有关。

英国游戏核度占比（DAU）



英国超休闲占比过半

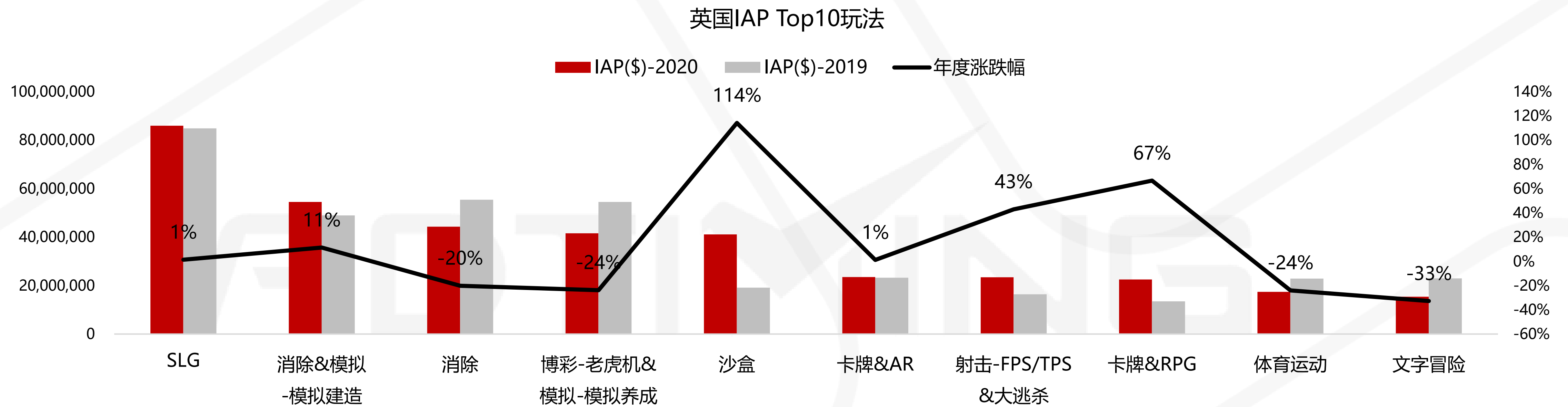
英国DAU Top10玩法



ADTIMING

英国：Top10玩法六成保持增长，SLG内购营收依然稳居第一

- 英国内购市场中，市场保持增长的占六成，其余四成内购收入下降。
- 2020年， SLG玩法的IAP营收稳居英国第一名。沙盒玩法则实现环比最高增长，IAP环比增长114%，市场增长主要由《Roblox》和《Animal Crossing》贡献。
- Top2和Top3均为消除游戏，但单一消除玩法的游戏IAP下降20%，相比起来，融合模拟建造玩法的消除游戏内购收入更高且市场更稳定，IAP增长11%。



ADTIMING

英国：与2019年对比，下载量Top10中九成游戏被替换，且io类游戏均落榜；IAP Top10三成被替换

- 从下载量来看，英国Top10九成被替换。仅音乐节奏游戏《Magic Tiles 3》被保留。
- 下载量Top10中新上榜的游戏多是单一玩法，且超休闲、休闲玩法居多，其中非对称竞技游戏《Among Us!》最为吸量。
- IAP Top10与下载量Top10的变动不同，七成游戏被保留下来。SLG游戏《Guns of Glory》《Game of Thrones: Conquest™》被同属SLG的《State of Survival》《万国觉醒》替代，此外《绝地求生》在英国也盈利可观。

英国下载量 Top10			
2020	玩法	2019	玩法
Among Us!	非对称竞技	Coin Master	博彩-老虎机&模拟-模拟养成
Roblox	沙盒	Color Bump 3D	敏捷操作-躲避障碍
Subway Surfers	跑酷	aquapark.io	io
Brain Test	益智-脑洞解谜	Fun Race 3D	io
Woodturning	模拟-生活模拟	Traffic Run!	敏捷操作-时机反应
8 Ball Pool	体育运动	Run Race 3D	io
Cube Surfer!	敏捷操作-堆叠	Draw it	益智-涂鸦
Tangle Master 3D	益智-规划	Mr Bullet	射击-益智射击
Magic Tiles 3	音乐节奏	Wordscapes	益智-单词解谜
Join Clash	动作-轻动作	Magic Tiles 3	音乐节奏

英国IAP Top10			
2020	玩法	2019	玩法
Coin Master	博彩-老虎机&模拟-模拟养成	Coin Master	博彩-老虎机&模拟-模拟养成
Roblox	沙盒	Candy Crush Saga	消除
Candy Crush Saga	消除	Pokémon GO	卡牌&AR
Pokémon GO	卡牌&AR	部落冲突	SLG
Gardenscapes	消除&模拟-模拟建造	Homescapes	消除&模拟-模拟建造
Homescapes	消除&模拟-模拟建造	Roblox	沙盒
部落冲突	SLG	Gardenscapes	消除&模拟-模拟建造
绝地求生	射击-FPS/TPS&大逃杀	Guns of Glory	SLG
State of Survival	SLG	Toon Blast	消除
万国觉醒	SLG	Game of Thrones: Conquest™	SLG

* 标注说明：红色底纹为2020年新上榜游戏，新上榜的除了2020新发布的新游爆款外，还有老游翻新的情况存在

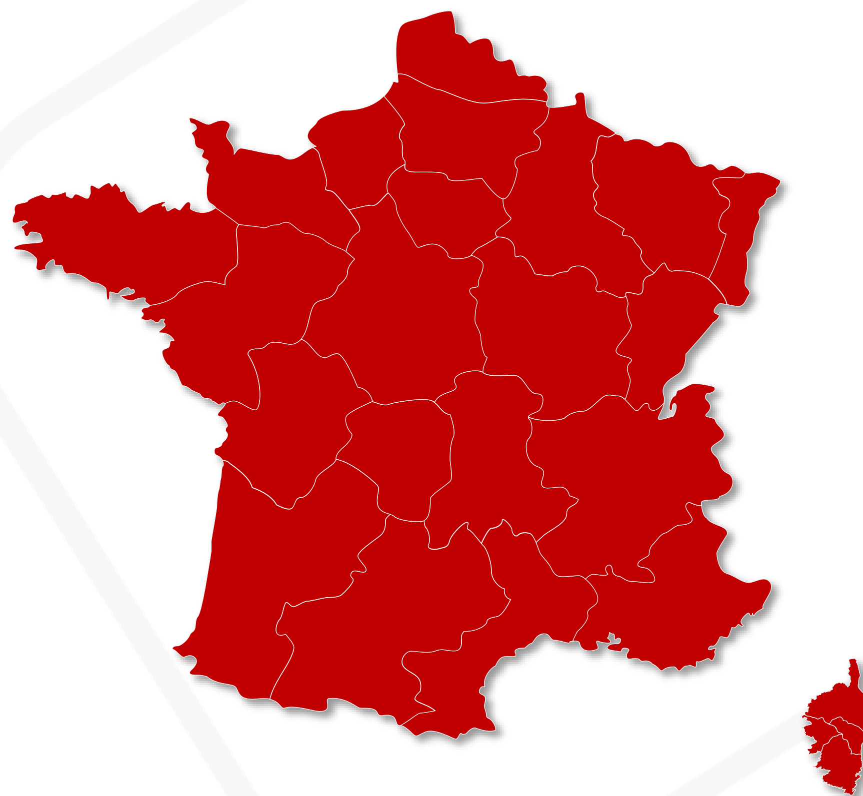
ADTIMING

法国

01 模拟-生活模拟、益智-脑洞解谜2020年实现大爆发；io玩法日活玩家腰斩，DAU缩水严重

02 多玩法内购营收缩水， 内购营收第一的SLG下滑；融合玩法博彩-老虎机&模拟-模拟养成因爆款《Coin Master》跃居营收榜第四

03 下载量Top10中六成游戏被替换，io玩法全线落榜，益智玩法大热；IAP榜单变动较小，头部游戏地位稳固



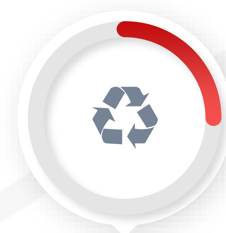


GDP：$3.0T



网络人口：58.0M

总人口：65.2M



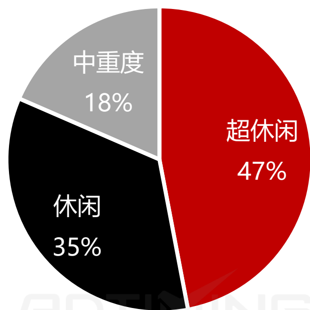
游戏营收：$4.1B

ADTIMING

法国：模拟-生活模拟、益智-脑洞解谜大爆发，跃居Top2；io日活用户大跌

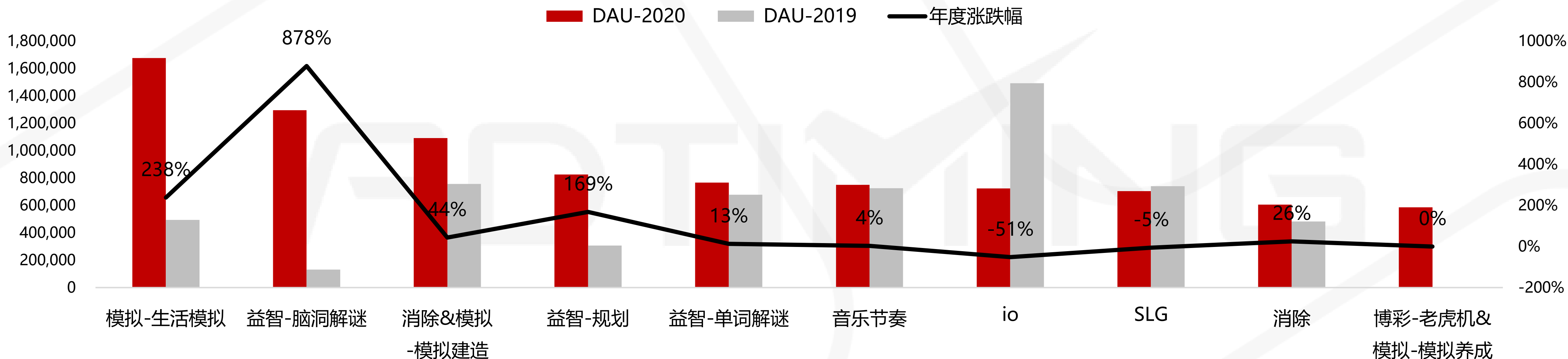
- 法国Top2日活玩法分别是模拟-生活模拟和益智-脑洞解谜，均实现巨幅增长。两类游戏市场大增与头部游戏数目爆发有关，据统计，法国2020年头部榜单中新增42款生活模拟类游戏，其中，发行商Crazy Labs、 Voodoo和Unico Studio贡献巨大，从单品来看，Voodoo的《Woodturning》贡献最多。脑洞解谜共13款游戏，其中新上榜游戏12款，总数是2019年6倍。
- DAU Top10中，io类游戏的市场大跌（-54%），与Voodoo的《Paper.io 2》《Crowd City》和Good Job Games的《Run Race 3D》《Fun Race 3D》的市场下跌有关。

法国游戏核度占比（DAU）



法国超休闲（47%）仍旧占重头，其次是休闲（35%）

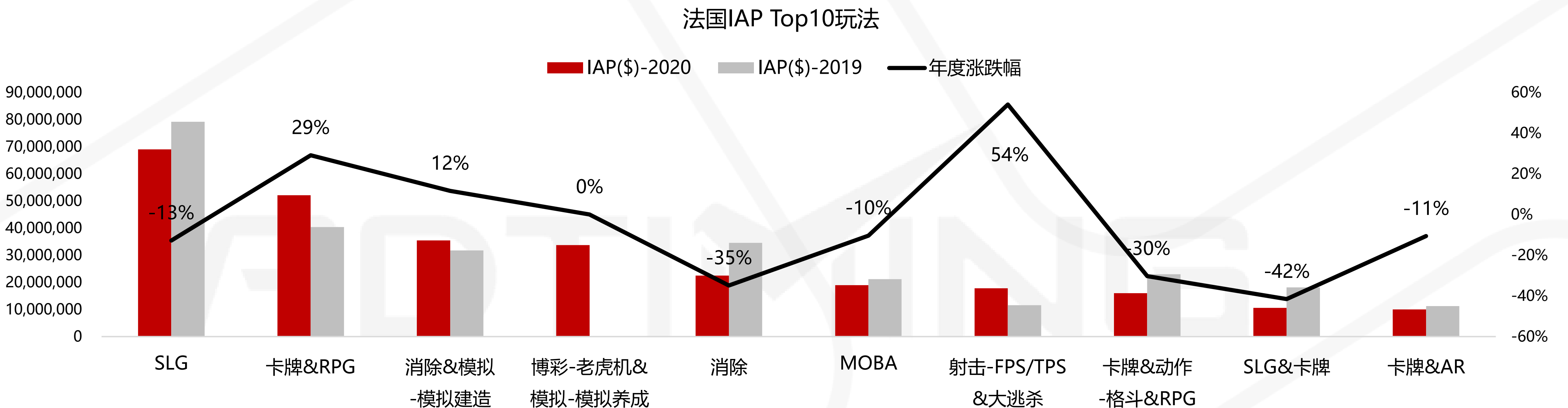
法国DAU Top10玩法



ADTIMING

法国：中重度游戏贡献主要营收，其中SLG内购营收虽有下滑，但依然稳居第一

- 法国内购市场中，除消除、消除&模拟-模拟建造、博彩-老虎机外，均为中重度游戏，内购市场涨跌参半。
- 2020年， SLG玩法的IAP虽有所下降（-13%），但仍然稳居法国营收第一名。射击-FPS/TPS&大逃杀玩法则实现环比最高增长，IAP环比增长54%，市场增长主要由《绝地求生》和《使命召唤》贡献。融合玩法博彩-老虎机&模拟-模拟养成则因《Coin Master》在2020年挤入IAP Top4的位置。
- Top5中，消除游戏可分为融合玩法与单一玩法，单一玩法的消除内购下降35%，但融合模拟建造的消除游戏不但内购体量更大，市场也更稳定，2020年IAP增长12%。



ADTIMING

法国：下载量Top10中六成游戏被替换，其中io类游戏大量落榜，IAP Top10三成被替换

- 从下载量来看，法国Top10六成被替换。其中io类大量落榜，新上榜游戏多为诸如《Among Us!》《Brain Out》一类2020年全球火热的超休闲手游。
- 下载量Top10被保留下来的仅《Subway Surfers》《荒野乱斗》《Magic Tiles 3》《Homescapes》4款。
- IAP Top10与下载量 Top10的变动不同，七成游戏被保留下来。《王国纪元》《Pokémon GO》和《皇室战争》落榜，替补上来的是《Coin Master》《State of Survival》和《The Seven Deadly Sins》。

法国下载量 Top10			
2020	玩法	2019	玩法
Brain Out	益智-脑洞解谜	荒野乱斗	MOBA
Coin Master	博彩-老虎机&模拟-模拟养成	Homescapes	消除&模拟-模拟建造
Among Us!	非对称竞技	Run Race 3D	io
Subway Surfers	跑酷	Subway Surfers	跑酷
Gardenscapes	消除&模拟-模拟建造	Magic Tiles 3	音乐节奏
荒野乱斗	MOBA	CodyCross	益智-单词解谜
Magic Tiles 3	音乐节奏	Fun Race 3D	io
Brain Test	益智-脑洞解谜	Color Bump 3D	敏捷操作-躲避障碍
Homescapes	消除&模拟-模拟建造	Paper.io 2	io
Scrabble® GO	益智-单词解谜	Sand Balls	益智-物理解谜&模拟-模拟建造

法国IAP Top10			
2020	玩法	2019	玩法
Coin Master	博彩-老虎机&模拟-模拟养成	部落冲突	SLG
部落冲突	SLG	DRAGON BALL Z DOKKAN BATTLE	卡牌&动作-格斗&RPG
荒野乱斗	MOBA	Candy Crush Saga	消除
Gardenscapes	消除&模拟-模拟建造	荒野乱斗	MOBA
DRAGON BALL Z DOKKAN BATTLE	卡牌&动作-格斗&RPG	皇室战争	SLG&卡牌
魔灵召唤	卡牌&RPG	魔灵召唤	卡牌&RPG
Candy Crush Saga	消除	Homescapes	消除&模拟-模拟建造
Homescapes	消除&模拟-模拟建造	Pokémon GO	卡牌&AR
The Seven Deadly Sins	卡牌&RPG	Gardenscapes	消除&模拟-模拟建造
State of Survival	SLG	Lords Mobile（王国纪元）	SLG

* 标注说明：红色底纹为2020年新上榜游戏，新上榜的除了2020新发布的新游爆款外，还有老游翻新的情况存在

ADTIMING

意大利

01 超休闲、休闲玩法热度走高；模拟-生活模拟成为最大流量池；益智-脑洞解谜、敏捷操作-堆叠井喷式增长

02 融合玩法的用户付费能力较强；博彩-老虎机&模拟-模拟养成玩法用户价值增幅可观；SLG、纯消除类吸金能力衰退

03 下载量Top10榜单变化较大，仅老牌MOBA、消除游戏稳定登榜；IAP榜单变动小，新晋游戏《Coin Master》跃居IAP榜第一，成"最强黑马"



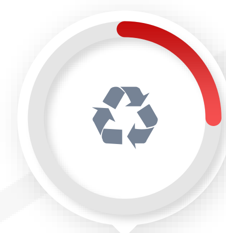


GDP：$2.2T



网络人口：36.4M

总人口：60.5M



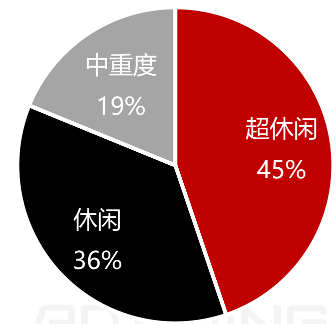
游戏营收：$2.7B

ADTIMING

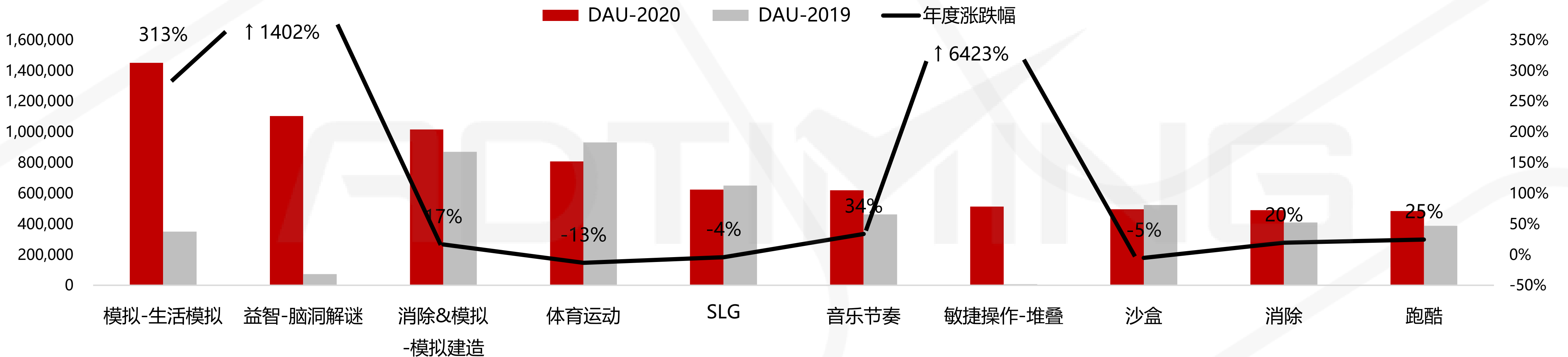
意大利：益智-脑洞解谜和敏捷操作-堆叠涨幅最大

- 模拟-生活模拟、益智-脑洞解谜占据意大利DAU Top2，两类玩法在2020年通过新游快速扩充大盘。据统计，2020年的头部榜单中，模拟-生活模拟新增超42款游戏，其中发行商Crazy Labs、Lion Studios贡献最大；益智-脑洞解谜则新增15款游戏，厂商中Unico Studio贡献最多，从单品来看，风眼科技的《Brain Out》贡献最多。
- DAU Top10中，敏捷操作下的子玩法堆叠也实现环比巨幅增长，DAU增长6423%，或与Voodoo在2020年多款堆叠类游戏挤入头部榜单有关。Voodoo在2020年有6款堆叠类游戏新晋意大利头部市场，均取得不错的用户量级。

意大利游戏核度占比（DAU）



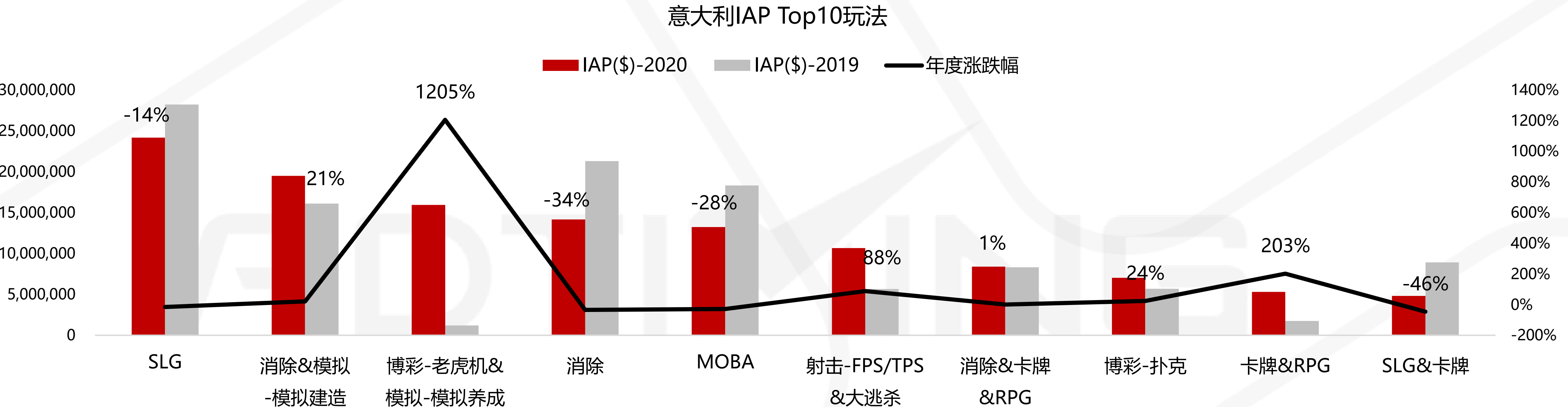
超休闲（45%）游戏是市场主流，其次是休闲和中重度游戏



ADTIMING

意大利： IAP Top10涨跌参半，SLG内购营收虽有下滑，但依然稳居第一，博彩-老虎机营收大幅增长

- 从玩法分类开看，意大利内购市场涨跌参半。
- 2020年， SLG玩法的营收虽有所下降（-14%），但仍然稳居意大利营收第一名。博彩-老虎机&模拟-模拟养成玩法实现环比最高增长，IAP环比增长1205%，市场增长与《Coin Master》突然走热相关。
- Top10中包含单一玩法的消除和融合玩法消除，单一玩法消除的内购大幅下滑（-34%），融合玩法的市场相对稳定，尤其消除&模拟-模拟建造，IAP增长21%。



ADTIMING

意大利：与2019年对比，下载量Top10中七成游戏被替换，IAP Top10变动较小

- 从下载量来看，意大利Top10七成被替换。仅《荒野乱斗》和消除老游《Gardenscapes》《Homescapes》被保留。
- 下载量Top10中新上榜的游戏除《Coin Master》《Fishdom》外，均为单一玩法，且超休闲、休闲游戏居多，其中《Brain Out》《Brain Test》均为2019年新游，益智-脑洞解谜游戏《Brain Out》最为吸量。
- IAP Top10与下载量Top10的变动不同，七成游戏被保留下来。SLG游戏《Guns of Glory》和老虎机游戏《Slotomania Vegas Casino Slots》被新的老虎机游戏《Coin Master》，以及SLG游戏《State Of Survival》替代。

意大利下载量 Top10			
2020	玩法	2019	玩法
Brain Out	益智-脑洞解谜	荒野乱斗	MOBA
Subway Surfers	跑酷	Homescapes	消除&模拟-模拟建造
Among Us!	非对称竞技	Paper.io 2	io
荒野乱斗	MOBA	Color Bump 3D	敏捷操作-躲避障碍
Brain Test	益智-脑洞解谜	Magic Tiles 3	音乐节奏
Gardenscapes	消除&模拟-模拟建造	Run Race 3D	io
Coin Master	博彩-老虎机&模拟-模拟养成	CodyCross	益智-单词解谜
Roblox	沙盒	Sand Balls	益智-物理解谜&模拟-模拟建造
Homescapes	消除&模拟-模拟建造	Gardenscapes	消除&模拟-模拟建造
Fishdom	消除&模拟-模拟建造	Stack Ball 3D	敏捷操作-时机反应

意大利IAP Top10			
2020	玩法	2019	玩法
Coin Master	博彩-老虎机&模拟-模拟养成	荒野乱斗	MOBA
荒野乱斗	MOBA	Candy Crush Saga	消除
Gardenscapes	消除&模拟-模拟建造	皇室战争	SLG&卡牌
Candy Crush Saga	消除	Empires & Puzzles	消除&卡牌&RPG
Empires & Puzzles	消除&卡牌&RPG	Homescapes	消除&模拟-模拟建造
Homescapes	消除&模拟-模拟建造	部落冲突	SLG
部落冲突	SLG	Gardenscapes	消除&模拟-模拟建造
皇室战争	SLG&卡牌	Lords Mobile（王国纪元）	SLG
绝地求生	射击-FPS/TPS&大逃杀	Guns of Glory	SLG
State of Survival	SLG	Slotomania Vegas Casino Slots	博彩-老虎机

* 标注说明：红色底纹为2020年新上榜游戏，新上榜的除了2020新发布的新游爆款外，还有老游翻新的情况存在

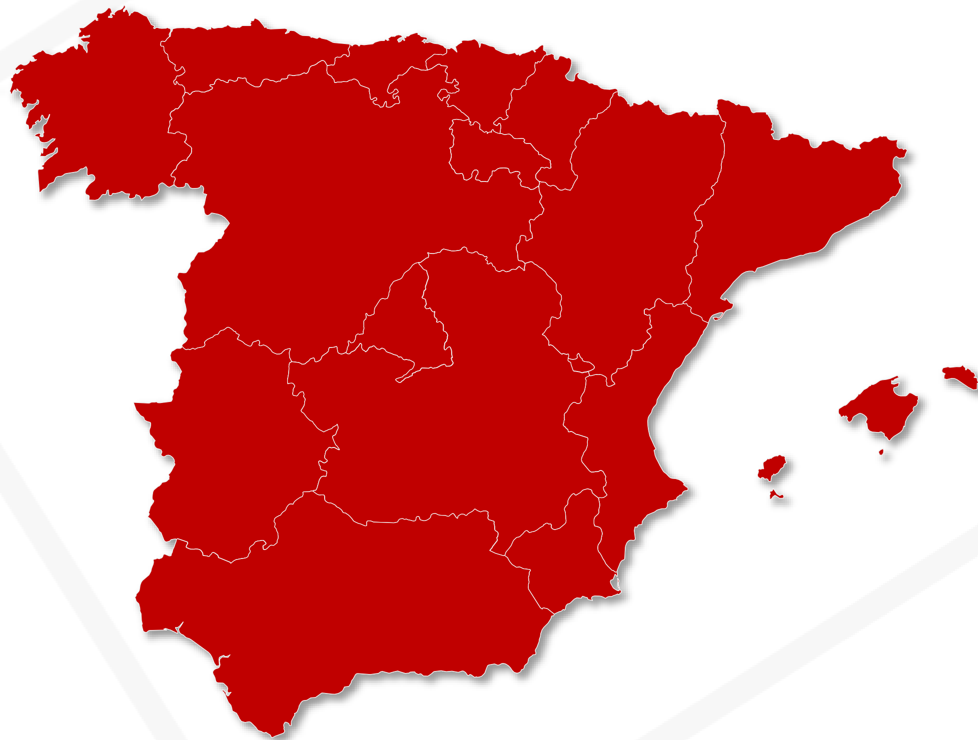
ADTIMING

西班牙

01 西班牙呈现以休闲、超休闲游戏主导的市场形态；超休闲玩法模拟-生活模拟聚集最多日活玩家；益智-脑洞解谜、敏捷操作-堆叠井喷式增长

02 SLG玩法内购营收缩水；融合玩法博彩-老虎机&模拟-模拟养成、射击-FPS/TPS&大逃杀IAP渐长

03 下载量Top10榜单变动较大，上榜玩法趋于多样化；IAP榜仅2款游戏变动，头部游戏地位稳固，跃居内购营收第一的《Coin Master》表现亮眼





GDP：$1.5T



网络人口：39.2M

总人口：46.4M



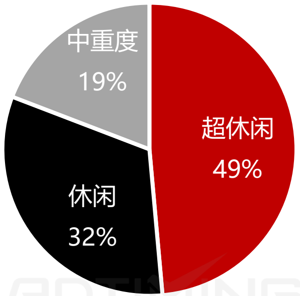
游戏营收：$2.7B

ADTIMING

西班牙：模拟-生活模拟、益智-脑洞解谜大爆发，跃居Top2；io日活用户大跌

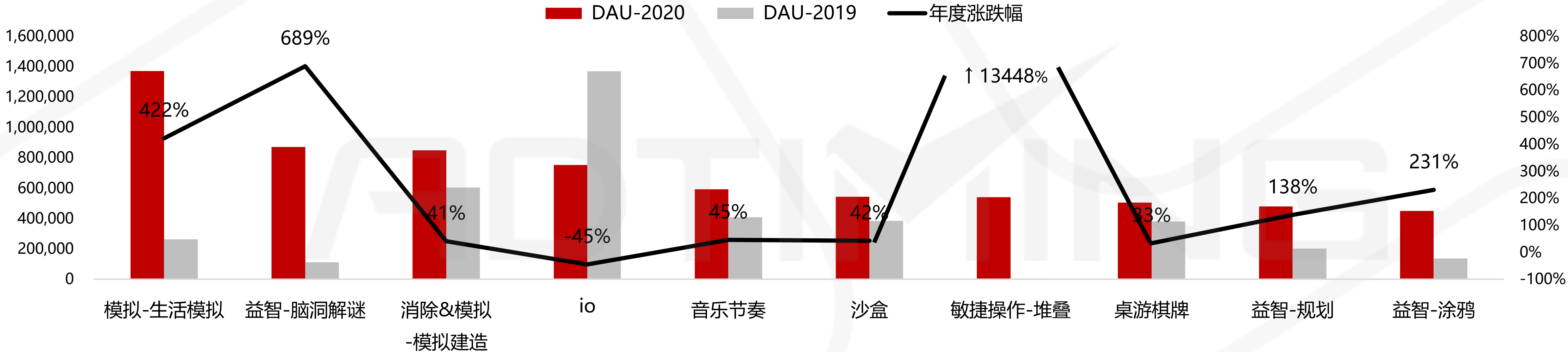
- 西班牙Top2日活玩法分别是模拟-生活模拟和益智-脑洞解谜，两类超休闲游戏DAU环比增长3倍以上，跃居市场前两名，市场大增与头部游戏数目爆发有关。据统计，西班牙2020年头部榜单中新增游戏数目是2019年的4倍，发行商Crazy Labs、Lion Studios和Unico Studio贡献巨大，从单品来看，Voodoo的《Woodturning》贡献最多。益智-脑洞解谜共14款游戏，其中新上榜游戏12款，总数是2019年近3倍。
- DAU Top10中，io类游戏的市场大跌（-45%），与Voodoo的《Paper.io 2》《aquapark.io》和Good Job Games的《Run Race 3D》《Fun Race 3D》的生命周期较短有关。

西班牙游戏核度占比（DAU）



西班牙超休闲DAU占市场大盘近五成

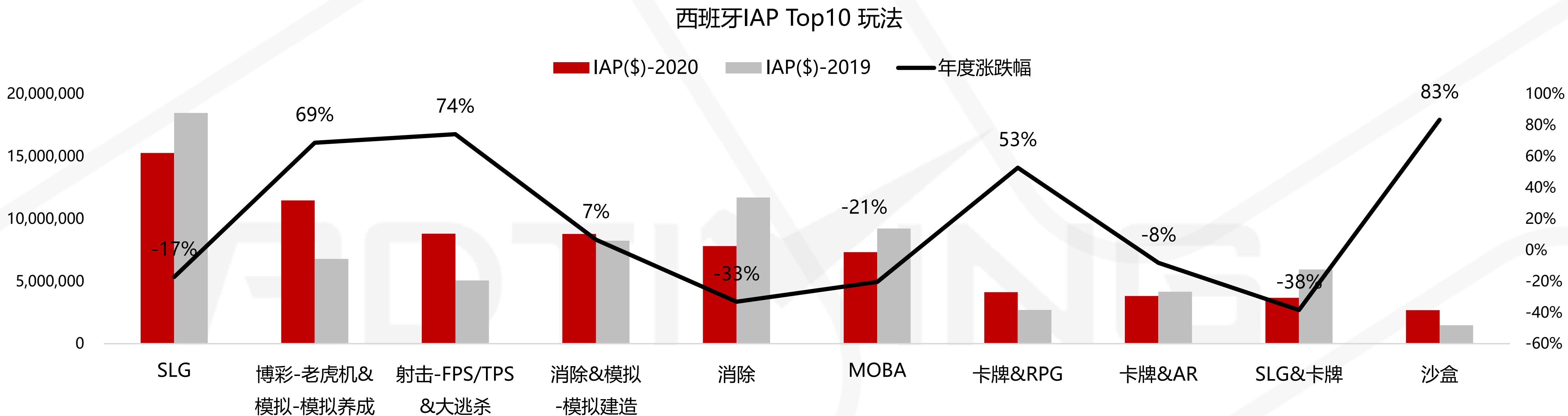
西班牙DAU Top10玩法



ADTIMING

西班牙： 中重度是市场营收主力，各玩法涨跌参半；SLG内购营收虽有下滑，但依然稳居第一

- 内购市场以中重度游戏为主，各玩法涨跌参半。博彩-老虎机&模拟-模拟养成、射击-FPS/TPS&大逃杀、卡牌&RPG、沙盒大幅增长，消除、SLG&卡牌则下跌严重。
- 2020年， SLG玩法的IAP营收虽有所下降（-17%），但仍然稳居西班牙IAP营收第一名。
- Top10玩法中，沙盒游戏实现最高增长（83%）；其次是射击-FPS/TPS&大逃杀玩法，IAP环比增长74%，市场增长主要由《绝地求生》和《使命召唤》贡献；融合模拟养成玩法的老虎机游戏因为《Coin Master》环比增长排名第二（69%）。



ADTIMING

西班牙：与2019年对比，下载量Top10中io类游戏大量落榜；IAP Top10头部游戏地位稳固

- 从下载量来看，西班牙Top10八成被替换。其中io类游戏大量落榜，游戏玩法趋于多样化，桌游棋牌游戏《Parchisi STAR》最吸量。
- 下载量Top10被保留下来的仅《荒野乱斗》《Homescapes》。
- IAP Top10与下载量Top10的变动不同，八成游戏被保留下来。仅《王国纪元》和《DRAGON BALL Z DOKKAN BATTLE》落榜，头部游戏地位稳固。

西班牙下载量 Top10			
2020	玩法	2019	玩法
Parchisi STAR	桌游棋牌	荒野乱斗	MOBA
Among Us!	非对称竞技	Color Bump 3D	敏捷操作-躲避障碍
Brain Test	益智-脑洞解谜	Homescapes	消除&模拟-模拟建造
荒野乱斗	MOBA	Paper.io 2	io
Gardenscapes	消除&模拟-模拟建造	Run Race 3D	io
Roblox	沙盒	Sand Balls	益智-物理解谜&模拟-模拟建造
Subway Surfers	跑酷	Trivia Crack 2	益智-答题竞猜
Brain Out	益智-脑洞解谜	aquapark.io	io
Coin Master	博彩-老虎机&模拟-模拟养成	Fun Race 3D	io
Homescapes	消除&模拟-模拟建造	Words of Wonders	益智-单词解谜

西班牙IAP Top10			
2020	玩法	2019	玩法
Coin Master	博彩-老虎机&模拟-模拟养成	荒野乱斗	MOBA
荒野乱斗	MOBA	Candy Crush Saga	消除
Candy Crush Saga	消除	Coin Master	博彩-老虎机&模拟-模拟养成
Gardenscapes	消除&模拟-模拟建造	皇室战争	SLG&卡牌
Pokémon GO	卡牌&AR	王国纪元	SLG
Garena Free Fire	射击-FPS/TPS&大逃杀	Pokémon GO	卡牌&AR
Homescapes	消除&模拟-模拟建造	部落冲突	SLG
部落冲突	SLG	Homescapes	消除&模拟-模拟建造
皇室战争	SLG&卡牌	Gardenscapes	消除&模拟-模拟建造
State of Survival	SLG	DRAGON BALL Z DOKKAN BATTLE	卡牌&动作-格斗&RPG

* 标注说明：红色底纹为2020年新上榜游戏，新上榜的除了2020新发布的新游爆款外，还有老游翻新的情况存在

ADTIMING

中国（iOS）

01 RPG-MMORPG聚集了最多的日活玩家；休闲融合网赚的玩法在2020年爆发

02 融合玩法卡牌&放置&RPG用户价值增长最多；而流量池最大的RPG-MMORPG用户价值缩水明显

03 下载量Top10有七成游戏变动，网赚、模拟经营、脑洞解谜为新晋上榜玩法，休闲网赚游戏《爱上消消消》吸量能力强





GDP：$15.6T



网络人口：904.1M

总人口：1.4B



游戏营收：$36.5B

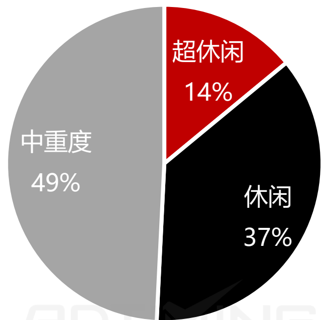
* 数据说明：由于中国市场的Android渠道复杂，故本报告中，所有中国市场相关数据，仅代表iOS市场。另：中国iOS的占比仅为18%。

ADTIMING

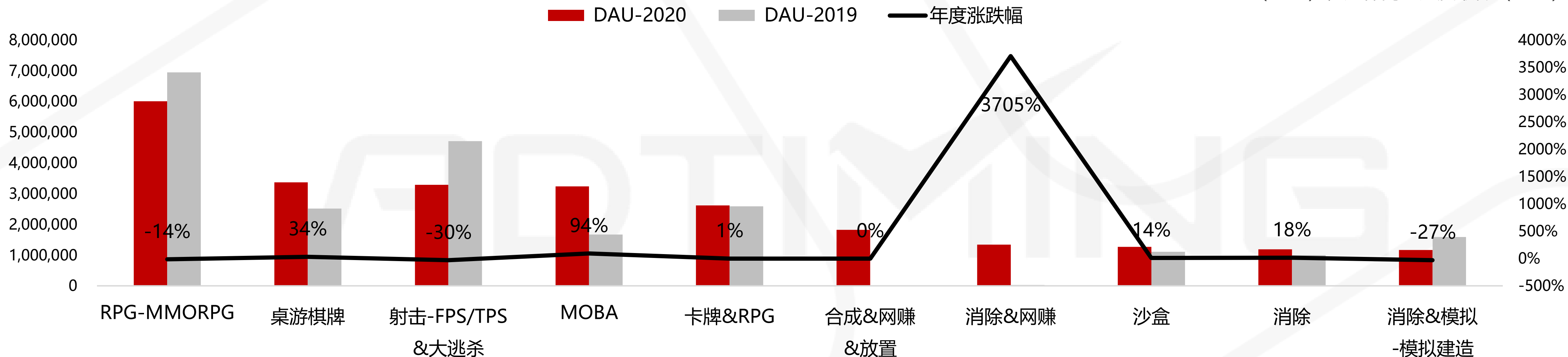
中国（iOS）：RPG-MMORP仍是最大玩家池；融合网赚的两个玩法实现巨幅增长

- 中国（iOS）Top5日活玩家中RPG-MMORPG的市场虽有所下降（-14%），但日活数仍远高于其它玩法；发行商中网易和腾讯仍旧盘踞细分赛道Top2。仅从单品来看，友谊时光的《浮生为卿歌》拔得头筹。
- Top5日活玩家中排名Top2~5的玩法分别是桌游棋牌、射击-FPS/TPS&大逃杀、 MOBA和卡牌&RPG，四种玩法的日活数量相当。其中MOBA的涨势最好，日活用户增长94%，射击-FPS/TPS&大逃杀类的热度下跌明显，日活用户减少30%。
- DAU Top10中，融合网赚元素的合成&网赚&放置和消除&网赚在2020年红极一时。

中国（iOS）游戏核度占比（DAU）



与欧美地区不同，中国（iOS）市场中重度（49%）占大头，其次是休闲（37%），超休闲的热度最低（14%）

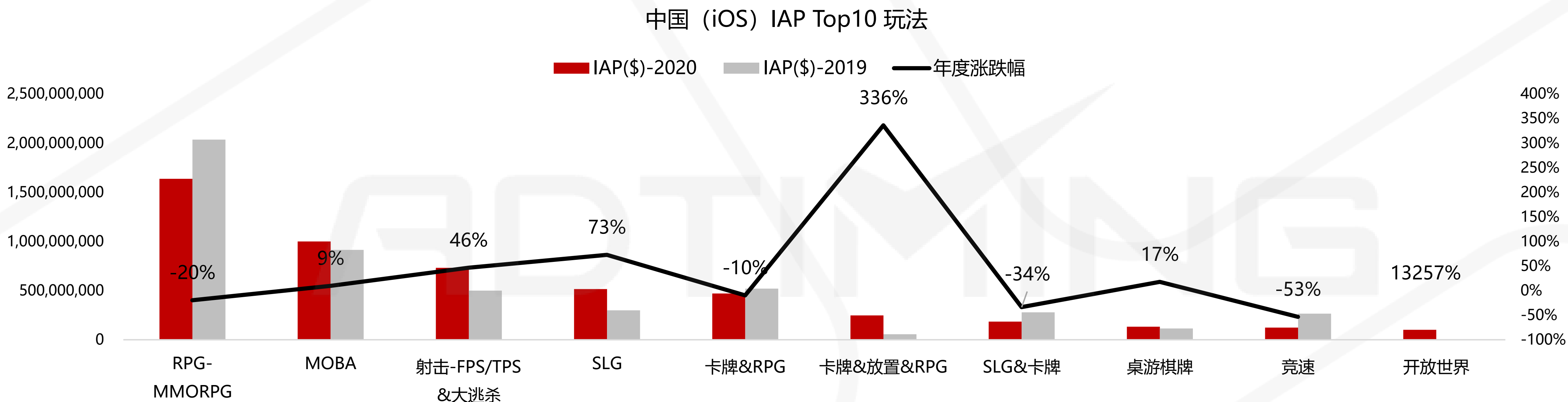


* 数据说明：由于中国市场的Android渠道复杂，故本报告中，所有中国市场相关数据，仅代表iOS市场。另：中国iOS的占比仅为18%。

ADTIMING

中国（iOS）：RPG-MMORPG内购营收虽有下滑，但依然稳居第一

- 2020年，RPG-MMORPG玩法的营收虽有所下降（-20%），但仍然稳居中国（iOS）营收第一名。
- 中重度游戏是市场营收主力，营收Top2~Top4分别是MOBA、射击-FPS/TPS&大逃杀、SLG；卡牌玩法营收市场倾向融合玩法，挤入Top10的是卡牌&RPG、卡牌&放置&RPG、SLG&卡牌，其中卡牌&放置&RPG 实现环比巨幅增长（336%）。
- Top10玩法中RPG-MMORPG、卡牌&RPG、SLG&卡牌、竞速的用户量有所缩水。
- 开放世界玩法借力《原神》《光·遇》在2020年亮相，并获得了不错的成绩。



* 数据说明：由于中国市场的Android渠道复杂，故本报告中，所有中国市场相关数据，仅代表iOS市场。另：中国iOS的占比仅为18%。

ADTIMING

中国（iOS）：与2019年对比，下载量Top10中七成游戏被替换；IAP Top10变动较小

- 从下载量来看，中国（iOS）Top10变动巨大。除《王者荣耀》《和平精英》和《欢乐斗地主》依然在榜，其它2019上榜的游戏均被替代。
- 新晋下载量榜单的产品中，单一玩法和融合玩法各占据半壁江山，其中网赚休闲游戏《爱上消消消》和《阳光养猪场》最为吸量；从游戏玩法来看，网赚、模拟经营、脑洞解谜均为2020年新上榜的游戏玩法。
- IAP Top10与下载量Top10的变动情况形成鲜明反差，仅《完美世界》《QQ飞车》和《跑跑卡丁车官方竞速版》落榜。

中国（iOS）下载量 Top10			
2020	玩法	2019	玩法
王者荣耀	MOBA	和平精英	射击-FPS/TPS&大逃杀
和平精英	射击-FPS/TPS&大逃杀	Drift Race 3D	竞速
爱上消消消	消除&网赚	王者荣耀	MOBA
阳光养猪场	合成&网赚&放置	消灭病毒	射击-轻射击
贪吃蛇大作战	io&合成	跑跑卡丁车官方竞速版	竞速
荒野乱斗	MOBA	我的小家	消除&模拟-模拟建造
江南百景图	模拟-模拟经营&卡牌&放置	一起来捉妖	卡牌&AR
开心消消乐®	消除	音跃球球	音乐节奏
欢乐斗地主	桌游棋牌	欢乐斗地主	桌游棋牌
脑洞大师	益智-脑洞解谜	猫和老鼠	非对称竞技

中国（iOS）IAP Top10			
2020	玩法	2019	玩法
王者荣耀	MOBA	王者荣耀	MOBA
和平精英	射击-FPS/TPS&大逃杀	梦幻西游	RPG-MMORPG
梦幻西游	RPG-MMORPG	和平精英	射击-FPS/TPS&大逃杀
三国志·战略版	SLG	完美世界	RPG-MMORPG
率土之滨	SLG&卡牌	大话西游	RPG-MMORPG
剑与远征	卡牌&放置&RPG	阴阳师	卡牌&RPG
阴阳师	卡牌&RPG	QQ飞车	竞速
大话西游	RPG-MMORPG	率土之滨	SLG&卡牌
神武4	RPG-MMORPG	跑跑卡丁车官方竞速版	竞速
天涯明月刀	RPG-MMORPG	神武4	RPG-MMORPG

* 标注说明：红色底纹为2020年新上榜游戏，新上榜的除了2020新发布的新游爆款外，还有老游翻新的情况存在
* 数据说明：由于中国市场的Android渠道复杂，故本报告中，所有中国市场相关数据，仅代表iOS市场。另：中国iOS的占比仅为18%。

ADTIMING

日本

01 卡牌&RPG仍是最大玩家池；超休闲玩法异军突起，模拟-生活模拟、益智-规划DAU上浮明显

02 融合卡牌玩法吸金能力强悍，在IAP Top10占六成；卡牌&RPG贡献最强内购营收，但营收能力略缩水

03 下载量Top10榜单变动巨大，io游戏落没，益智游戏逐渐火热；IAP Top10榜单变动较小，头部卡牌游戏吸金地位难以撼动





GDP：$25.3T



网络人口：116.5M

总人口：127.2M



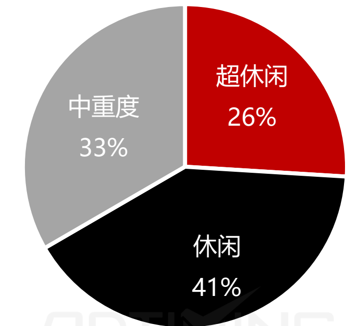
游戏营收：$19B

ADTIMING

日本：卡牌&RPG仍旧是市场主流，益智玩法和模拟-生活模拟均实现环比巨幅增长

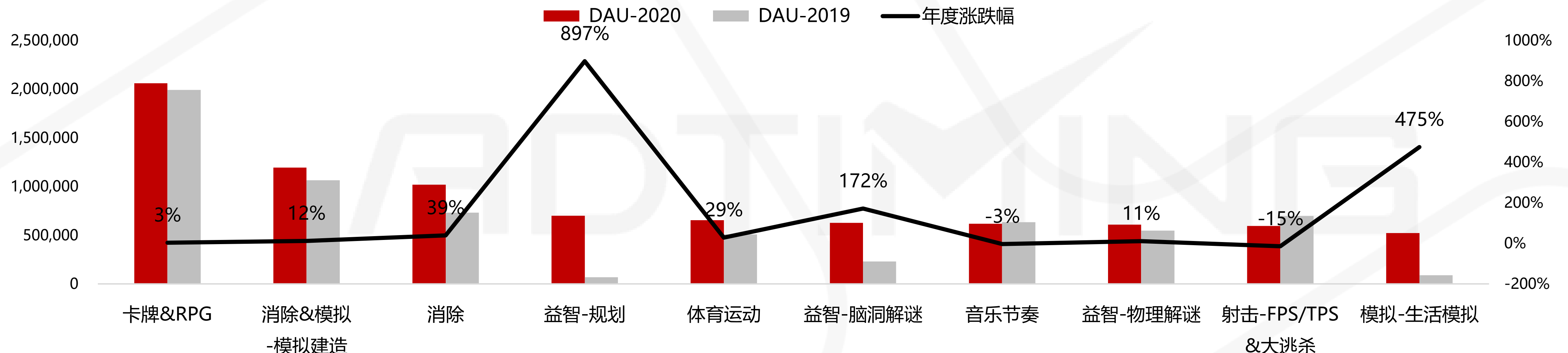
- 日本的卡牌&RPG稳居市场第一，DAU增长3%。头部市场虽然整体表现稳定，但头部游戏榜单更新较快，据统计，2020年头部卡牌&RPG新上榜游戏超过50%。
- Top10游戏中，模拟-生活模拟和益智下的规划、脑洞解谜均实现环比巨幅增长。规划类的《Park Master》《Tangle Master 3D》，脑洞解谜类的《Brain Test》《Brain Out》和生活模拟类的《Good Slice》《Woodturning》均是2020年新增上榜游戏中的翘楚。此外，2020年的日本头部榜单中也新增不少益智-规划、益智-脑洞解谜类游戏，规划类游戏新增4倍，脑洞解谜新增1倍。
- Top10玩法除卡牌&RPG、射击-FPS/TPS&大逃杀和消除&模拟建造外，均为单一玩法。

日本游戏核度占比（DAU）



日本市场中重度游戏和休闲游戏分别占比33%和41%，超休闲热度相对较低

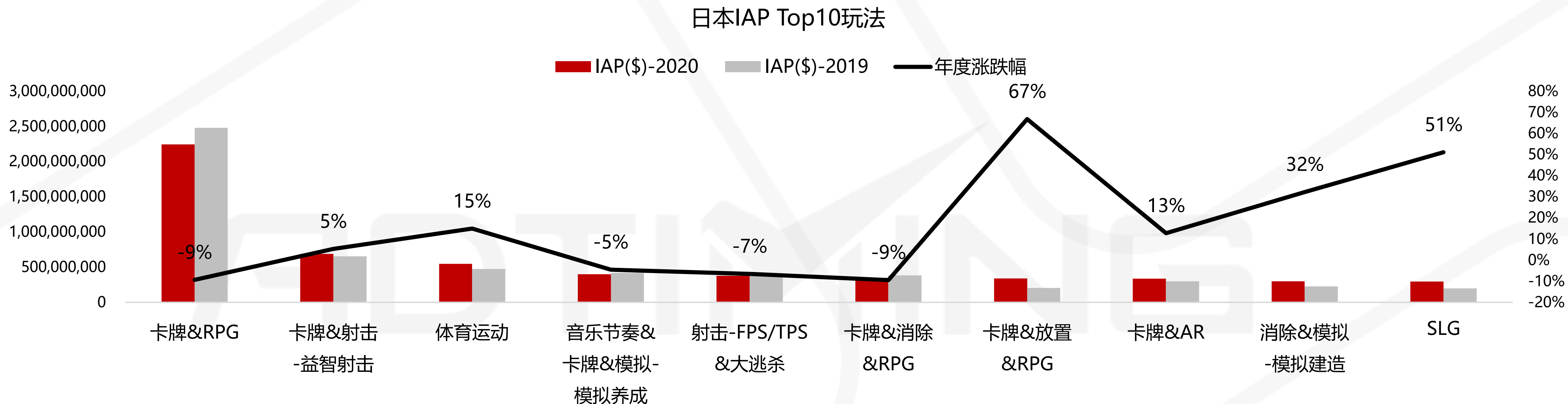
日本DAU Top10 玩法



ADTIMING

日本：卡牌&RPG内购营收虽略有下滑，但依然稳居第一；IAP Top10玩法多数增长

- 日本内购市场六成玩法仍旧保持上涨趋势。
- 2020年，卡牌&RPG玩法的IAP营收虽有所下降（-9%），但仍然稳居日本营收第一名。卡牌&放置&RPG玩法则实现环比最高增长，IAP环比增长67%，市场增长主要由《放置少女》和《剑与远征》贡献。
- 日本市场一如既往地青睐卡牌游戏，IAP Top10中，卡牌游戏占据半壁江山，且均为融合玩法的卡牌游戏。



ADTIMING

日本：与2019年对比，下载量Top10中八成游戏被替换，IAP Top10青睐卡牌游戏

- 从下载量来看，日本Top10八成被替换。仅两款消除类游戏被保留，分别是《Toon Blast》和《Homescapes》。
- 下载量 Top10中新上榜的游戏中，除消除游戏外，其余游戏均为单一玩法。
- 2020年下载量Top10中消除游戏占一半，单一消除玩法的《Toon Blast》最为吸量，可见消除玩法在日本市场较热。
- 从市场变动来看，与下载量Top10的变动不同， IAP Top10八成游戏被保留，《松松总动员》和《Puzzle & Dragons》被《放置少女》和SLG游戏《黑道风云》替代。值得一提的是，IAP Top10卡牌游戏占七成，日本市场青睐卡牌游戏。

日本下载量 Top10			
2020	玩法	2019	玩法
Toon Blast	消除	Homescapes	消除&模拟-模拟建造
Homescapes	消除&模拟-模拟建造	Roller Splat!	益智-色块填充
Animal Crossing	沙盒	Crowd City	io
Push'em all	动作-轻动作	ナゾトキの時間	益智-破案
Gardenscapes	消除&模拟-模拟建造	Toon Blast	消除
Brain Test	益智-脑洞解谜	Color Bump 3D	敏捷操作-躲避障碍
Fishdom	消除&模拟-模拟建造	aquapark.io	io
Mario Kart Tour	竞速	Mr Bullet	射击-益智射击
Tile Master	消除	Happy Glass	益智-物理解谜
Tangle Master 3D	益智-规划	松松总动员	消除&卡牌&放置

日本IAP Top10			
2020	玩法	2019	玩法
モンスターストライク	卡牌&射击-益智射击	Fate/Grand Order	卡牌&RPG
Fate/Grand Order	卡牌&RPG	モンスターストライク	卡牌&射击-益智射击
ドラゴンクエストウォーク	卡牌&RPG	荒野行动	射击-FPS/TPS&大逃杀
プロ野球スピリッツA	体育运动	Pokémon GO	卡牌&AR
Pokémon GO	卡牌&AR	七龙珠z爆裂大战	卡牌&RPG
荒野行动	射击-FPS/TPS&大逃杀	パズル&ドラゴンズ	卡牌&消除&RPG
七龙珠z爆裂大战	卡牌&RPG	プロ野球スピリッツA	体育运动
放置少女	卡牌&放置&RPG	松松总动员	消除&卡牌&放置
パズル&ドラゴンズ	卡牌&消除&RPG	Puzzle & Dragons	消除&卡牌
黑道风云	SLG	ドラゴンクエストウォーク	卡牌&RPG

* 标注说明：红色底纹为2020年新上榜游戏，新上榜的除了2020新发布的新游爆款外，还有老游翻新的情况存在

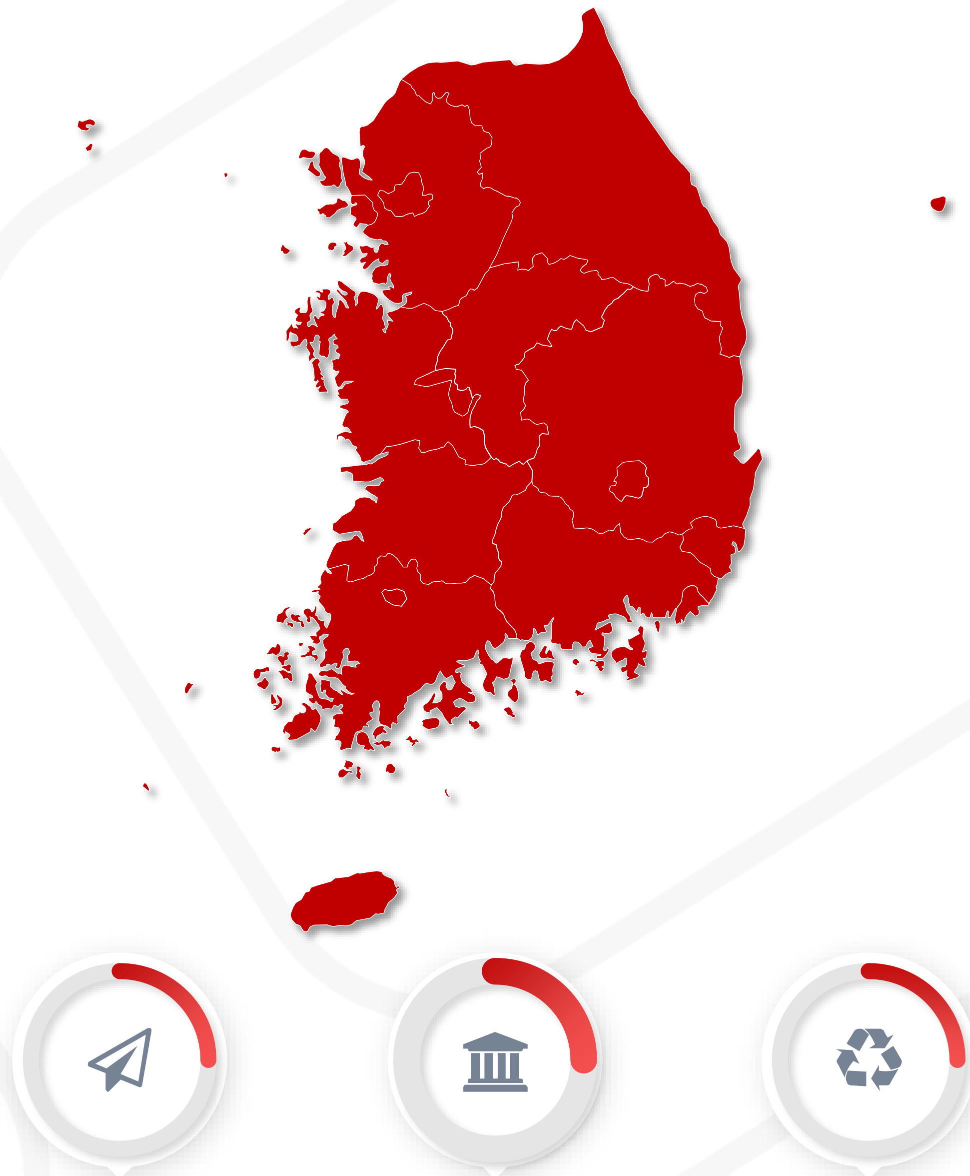
ADTIMING

韩国

01 RPG-MMORPG是最大流量池；模拟-生活模拟、益智-脑洞解谜在2020年走热；《Among Us!》带动非对称竞技巨幅增长

02 RPG-MMORPG是顶级吸金玩法；小体量的竞速和塔防玩法在2020年爆发式增长

03 下载量Top10变动5成，竞速、非对称竞技、沙盒、塔防是新晋榜单玩法；RPG-MMORPG占据2020年IAP营收榜7成，市场份额持续增长



GDP：$1.7T

网络人口：49.4M

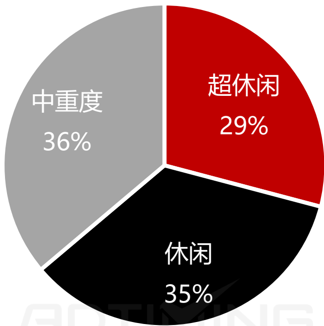
总人口：51.3M

游戏营收：$6.2B

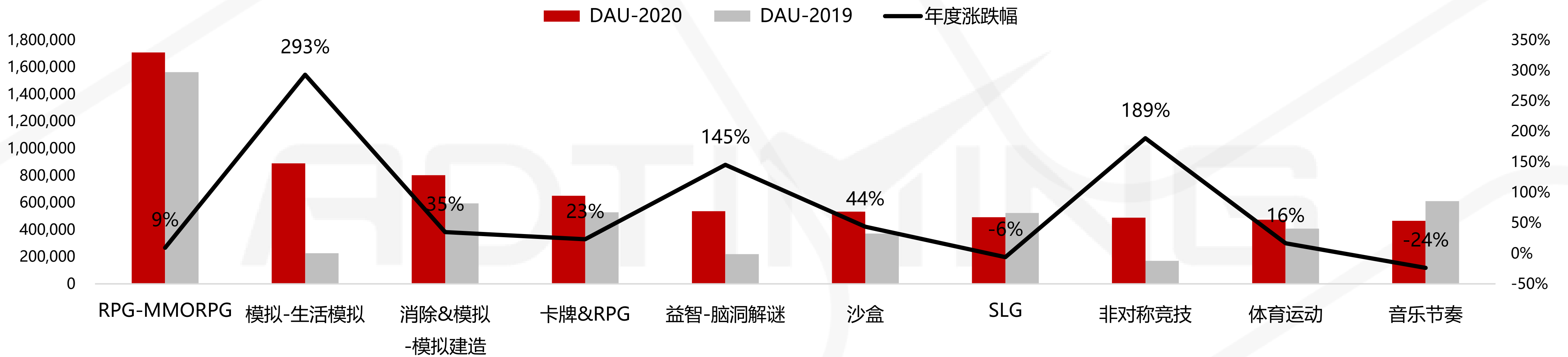
ADTIMING

韩国：RPG-MMORPG稳居第一，模拟-生活模拟、益智-脑洞解谜环比巨幅增长

- 韩国的RPG-MMORPG稳居各玩法第一名，且游戏体量变动不大。但RPG-MMORPG头部游戏变动较大，2019年在榜的游戏中仅25%被保留。
- Top10日活玩法中模拟-生活模拟、益智-脑洞解谜和非对称竞技实现环比巨幅增长。其中模拟-生活模拟和益智-脑洞解谜主要依靠头部榜单游戏数目暴增而增长，相比2019年，两种玩法在2020年游戏数目均增长3.7倍。而非对称性竞技用户增长则主要是来自《Among Us!》的贡献。
- DAU Top10中，仅SLG和音乐节奏玩法DAU年度缩水。音乐节奏下滑主要由《Dream Piano》和《Dot n Beat》热度渐熄导致。



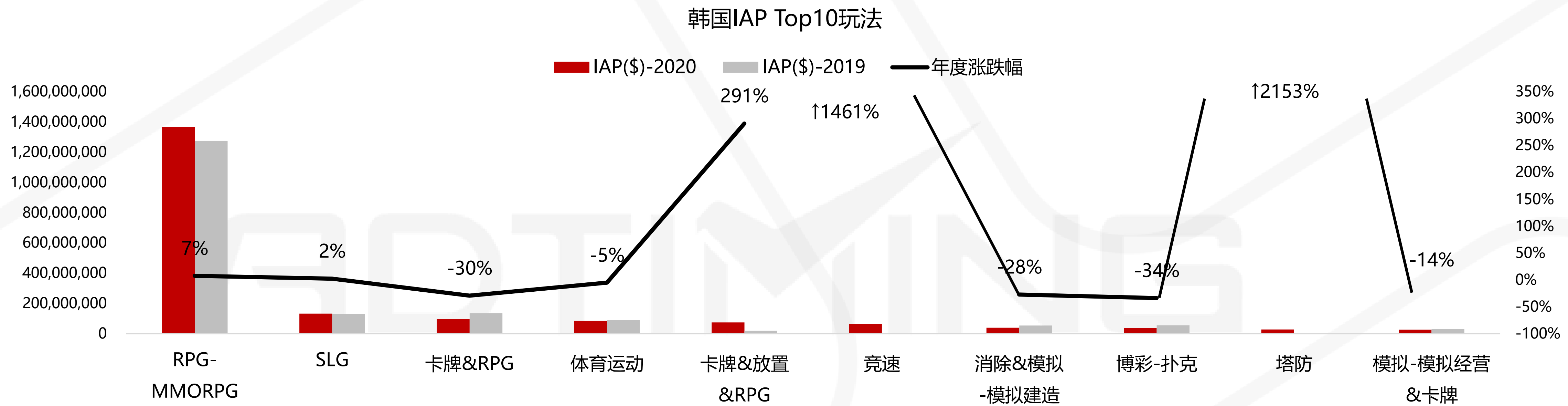
与日本市场类似，韩国最热门的玩法是中重度游戏（36%）和休闲游戏（35%），超休闲热度最低（29%）



ADTIMING

韩国：RPG-MMORPG的IAP营收占所有头部市场的七成，稳居第一；竞速和塔防实现巨幅增长

- 内购市场中，RPG-MMORPG的内购营收占所有头部市场的七成，龙头地位无可撼动。
- 2020年韩国IAP营收市场中，竞速和塔防游戏由于基数较小，实现巨幅增长。竞速市场增长主要来源于《跑跑卡丁车》，塔防市场增长则主要由《Random Dice》《NinjaBattle》贡献。



ADTIMING

韩国：下载量Top10变动较小，IAP Top10中RPG-MMORPG占据绝对市场且市场份额仍在增长

- 从下载量来看，韩国Top10仅五成被替换，其中io类游戏均落榜，竞速、非对称竞技、沙盒、塔防是新晋榜单玩法。
- 下载量Top10中新上榜的游戏大多为单一玩法，其中非对称竞技游戏《Among Us!》最为吸量。
- IAP Top10榜单六成游戏被替换。从榜单来看，2019年RPG-MMORPG占据半数，2020年份额增长至七成， RPG-MMORPG的市场份额仍在扩张，新晋游戏中《V4》的内购营收能力最强。

韩国下载量 Top10			
2020	玩法	2019	玩法
Among Us!	非对称竞技	荒野乱斗	MOBA
跑跑卡丁车	竞速	绝地求生	射击-FPS/TPS&大逃杀
Brain Out	益智-脑洞解谜	Crowd City	io
绝地求生	射击-FPS/TPS&大逃杀	Infinite Stairs	动作-街机动作
Gardenscapes	消除&模拟-模拟建造	Homescapes	消除&模拟-模拟建造
Roblox	沙盒	弓箭传说	RPG-Roguelike
Infinite Stairs	动作-街机动作	Color Bump 3D	敏捷操作-躲避障碍
Random Dice	塔防	Rummikub	桌游棋牌
荒野乱斗	MOBA	Brain Out	益智-脑洞解谜
Homescapes	消除&模拟-模拟建造	Run Race 3D	io

韩国IAP Top10			
2020	玩法	2019	玩法
리니지2M（天堂2M）	RPG-MMORPG	리니지M(12)（天堂M12）	RPG-MMORPG
리니지M(12)（天堂M12）	RPG-MMORPG	블레이드&소울 레볼루션	RPG-MMORPG
万国觉醒	SLG	天堂2	RPG-MMORPG
V4	RPG-MMORPG	검은사막 모바일	RPG-MMORPG
奇迹之剑	RPG-MMORPG	荒野乱斗	MOBA
剑与远征	卡牌&放置&RPG	万国觉醒	SLG
바람의나라: 연	RPG-MMORPG	리니지2M（天堂2M）	RPG-MMORPG
跑跑卡丁车	竞速	FIFA ONLINE 4 M by EA SPORTS™	体育运动
리니지M（天堂M）	RPG-MMORPG	랑그릿사	RPG-SRPG&卡牌
블레이드&소울 레볼루션	RPG-MMORPG	Pmang Poker : Casino Royal	博彩-扑克

* 标注说明：红色底纹为2020年新上榜游戏，新上榜的除了2020新发布的新游爆款外，还有老游翻新的情况存在

ADTIMING

2020手游分析
——T2地区

俄罗斯、台湾地区、芬兰、沙特阿拉伯

人口数据来源：http://www.360doc.com/content/20/0417/17/69031683_906678737.shtml
GDP数据来源：http://www.8pu.com/gdp/ranking_2020.html
网络人口数据来源：https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_countries_by_number_of_Internet_users
游戏营收数据来源：Newzoo的《Global Games Market Report 2019》，其中台湾地区的数据来源于https://cn.knoema.com/infographics/tqldbq/top-100-countries-by-game-revenues

T2市场提要



用户：

1. 超休闲和休闲游戏的用户约占整体手游玩家的六～八成。
2. 模拟-生活模拟玩法在T2地区普遍实现了爆发式增长，益智-脑洞解谜和敏捷操作-堆叠玩法分别在俄罗斯和芬兰井喷式发展。
3. 除沙特外，io的Top30头部游戏在T2市场均处于较大的萎缩状态。
4. 沙盒玩法持续吸量，在T2整体实现了用户增长，尤其是在沙特产生了年度DAU增长105%的好成绩。



变现：

1. 除沙特外，以卡牌为核心玩法或融入RPG玩法的手游在T2地区吸金能力上浮，但需要注意的是，消除&卡牌&RPG玩法在T2地区的变现能力普遍缩水。
2. MOBA、文字冒险和沙盒在俄罗斯的内购变现能力增长明显；桌游棋牌、沙盒在沙特的变现能力上浮迅猛。

俄罗斯

01 模拟-生活模拟、益智-脑洞解谜因为环比大增，成为日活排名前二的玩法；io游戏或因头部游戏老化，活跃用户数下滑明显

02 SLG虽然最吸金，但因之前的多款吸量老游落榜，内购总体量受到不小的影响；卡牌、MOBA、文字冒险和沙盒的IAP环比上浮明显

03 下载量Top10六成被替换，io和敏捷操作玩法被挤出榜单，新上榜的多为单一玩法游戏；IAP Top10三成被替换





GDP：$1.5T



网络人口：118.4M

总人口：144.0M



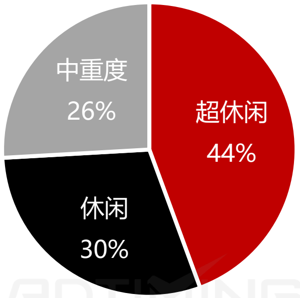
游戏营收：$1.8B

ADTIMING

俄罗斯：模拟-生活模拟、益智-脑洞解谜日活用户位列一、二，且实现环比巨幅增长

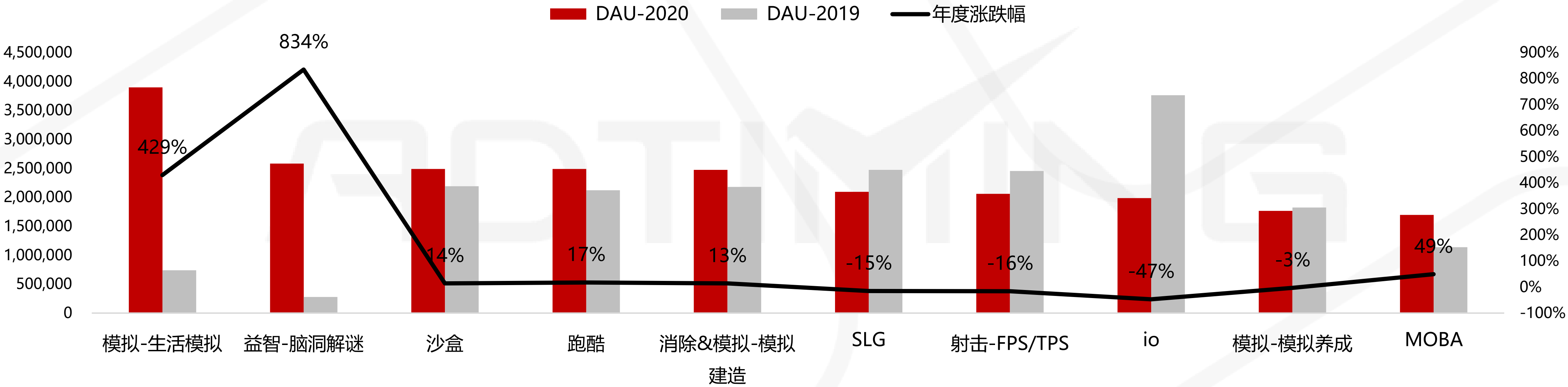
- 俄罗斯的Top3日活玩家由模拟-生活模拟、益智-脑洞解谜和沙盒贡献，前两者实现了巨幅增长（分别增长429%和834%）。模拟-生活模拟的巨幅增长得益于多款2020年新晋上榜的大厂游戏，Voodoo出品的《Woodturning》DAU排名第一。多款益智-脑洞解谜游戏在2020年频频登榜，中国出海的《Brain Out》拿下了DAU第一。
- DAU Top10中SLG（-15%）、射击-FPS/TPS（-16%）、io（-47%）和模拟-模拟养成（-3%）出现环比下跌。io下滑最明显，与Voodoo和Good Job Gams旗下的爆款游戏《Paper.io 2》《Run Race 3D》在该地区的活跃用户腰斩有关。

俄罗斯游戏核度占比（DAU）



俄罗斯的市场中，超休闲用户占比44%，其次是休闲（30%）

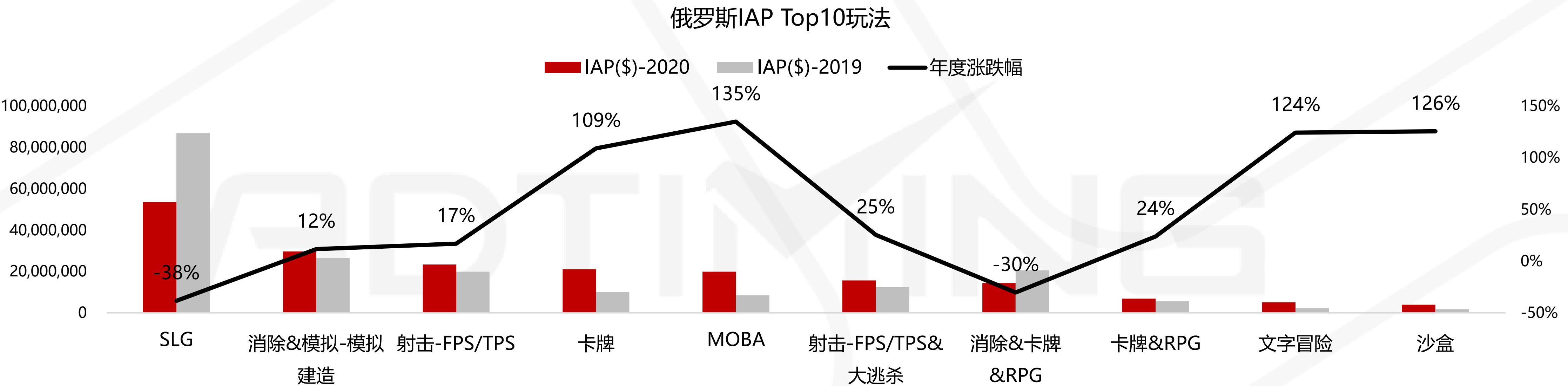
俄罗斯DAU Top10玩法



ADTIMING

俄罗斯：内购营收第一的SLG年度缩水；卡牌、MOBA、文字冒险和沙盒增长明显

- SLG位居IAP内购第一，但是年度环比缩水38%，多款吸量老游在2020年均未上榜。消除&模拟-模拟建造、射击-FPS/TPS位列IAP的第二和第三，体量相差较小，均保持稳定增长。
- 卡牌、MOBA、文字冒险和沙盒的IAP环比上浮明显，均在100%以上。尤其MOBA类游戏上涨135%，Supercell出品的《荒野乱斗》贡献了主要的涨幅。



ADTIMING

俄罗斯：新晋下载量榜单游戏《Among Us!》极为吸量，io和敏捷操作玩法被挤出2020榜单

- 从下载量来看，俄罗斯Top10变动较大，六成游戏被替换。在新上榜的产品中，有一款为融合玩法（《Gardenscapes》），其余均为单一玩法。新晋上榜的游戏中号称“太空狼人杀”的《Among Us!》极为吸量。2019年在下载量Top10内的io和敏捷操作玩法，均未在2020年的下载量Top10中出现。
- IAP Top10榜单相对稳定，只有3款游戏被替换，新晋上榜游戏是《荒野乱斗》《State of Survival》和《Standoff 2》。2019年有4款SLG游戏入局Top10，2020年仅《苏丹的游戏》被保留，SLG热度有所下降。

俄罗斯下载量 Top10			
2020	玩法	2019	玩法
荒野乱斗	MOBA	Homescapes	消除&模拟-模拟建造
Among Us!	非对称竞技	Color Bump 3D	敏捷操作-躲避障碍
Subway Surfers	跑酷	荒野乱斗	MOBA
Tiles Hop	音乐节奏	Words of Wonders: Crossword	益智-单词解谜
Brain Out	益智-脑洞解谜	绝地求生	射击-FPS/TPS&大逃杀
Roblox	沙盒	Kick the Buddy	动作-轻动作
Gardenscapes	消除&模拟-模拟建造	Paper.io 2	io
绝地求生	射击-FPS/TPS&大逃杀	Subway Surfers	跑酷
Homescapes	消除&模拟-模拟建造	Tomb of the Mask	敏捷操作-躲避障碍
我的世界	沙盒	My Talking Tom 2	模拟-模拟养成

俄罗斯IAP Top10			
2020	玩法	2019	玩法
Hero Wars	卡牌	苏丹的游戏	SLG
荒野乱斗	MOBA	Empires & Puzzles	消除&卡牌&RPG
Gardenscapes	消除&模拟-模拟建造	Gardenscapes	消除&模拟-模拟建造
Empires & Puzzles	消除&卡牌&RPG	Homescapes	消除&模拟-模拟建造
World of Tanks Blitz MMO	射击-FPS/TPS	Hero Wars	卡牌
Homescapes	消除&模拟-模拟建造	王国纪元	SLG
绝地求生	射击-FPS/TPS&大逃杀	World of Tanks Blitz MMO	射击-FPS/TPS
State of Survival	SLG	Vikings	SLG
苏丹的游戏	SLG	绝地求生	射击-FPS/TPS&大逃杀
Standoff 2	射击-FPS/TPS	城堡争霸	SLG

* 标注说明：红色底纹为2020年新上榜游戏，新上榜的除了2020新发布的新游爆款外，还有老游翻新的情况存在

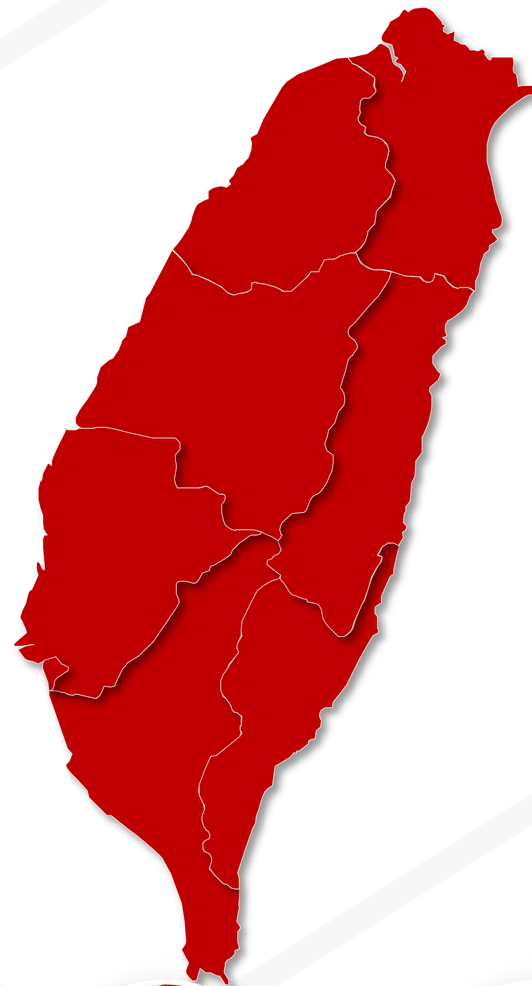


台湾地区

01 RPG-MMORPG、卡牌&RPG贡献主要日活用户；模拟-生活模拟因新上榜游戏数目增多实现环比巨幅增长；io日活用户下跌

02 RPG-MMORPG是内购营收主力，IAP营收远高于其它玩法但IAP略有下跌；头部仅卡牌&RPG、博彩-博彩集合、体育运动保持较好增势

03 下载量榜单变动幅度达80%，头部游戏玩法保持多样化，且有重度化发展的趋势； IAP榜单变动较小，《天堂M》地位稳固





GDP：$625.2B



网络人口：22.0M

总人口：23.6M



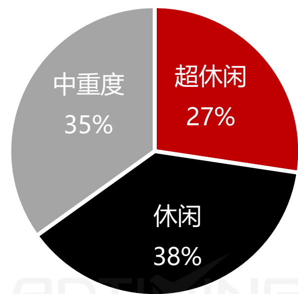
游戏营收：$1.2B

ADTIMING

台湾地区：RPG-MMORPG贡献最大玩家池；模拟-生活模拟环比巨幅增长

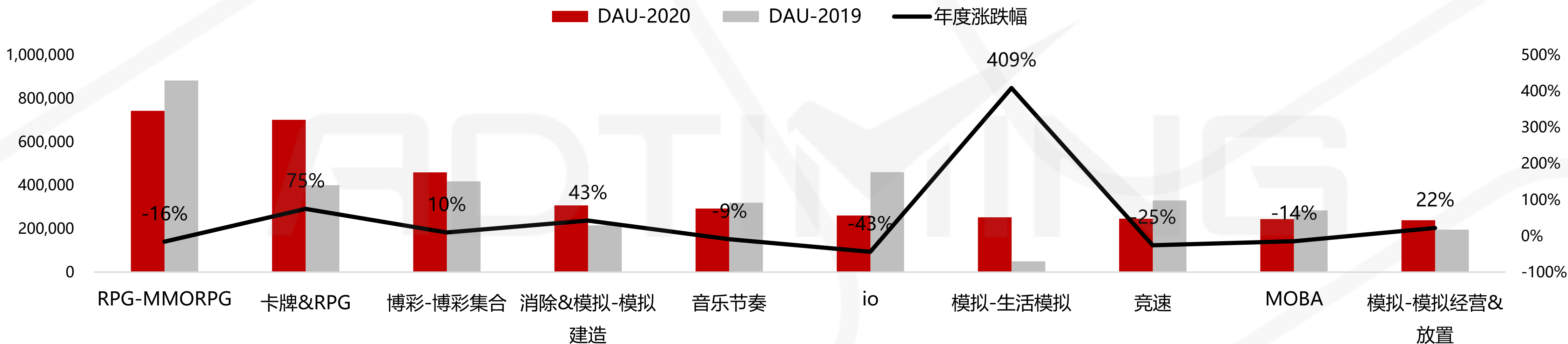
- 台湾地区的Top3日活玩家由RPG-MMORPG、卡牌&RPG和博彩-博彩集合贡献。其中的融合玩法卡牌&RPG保持75%的明显增幅，整体玩法的增长主要由2020榜单的新晋游戏带来，这些游戏多上线于2019年底至2020年初，《一拳超人》拿下了此玩法的DAU第一。
- 模拟-生活模拟玩法，实现了流量的巨幅增长，环比增长409%。
- DAU Top10中有4个玩法出现了不同程度的下滑，最明显的为io游戏，年度环比下跌43%。相比于2019年，2020年io游戏热度走低，上榜数量减少且大厂出品的《Crowd City》《aquapark.io》《Fun Race 3D》均未在2020年登榜。

台湾地区游戏核度占比（DAU）



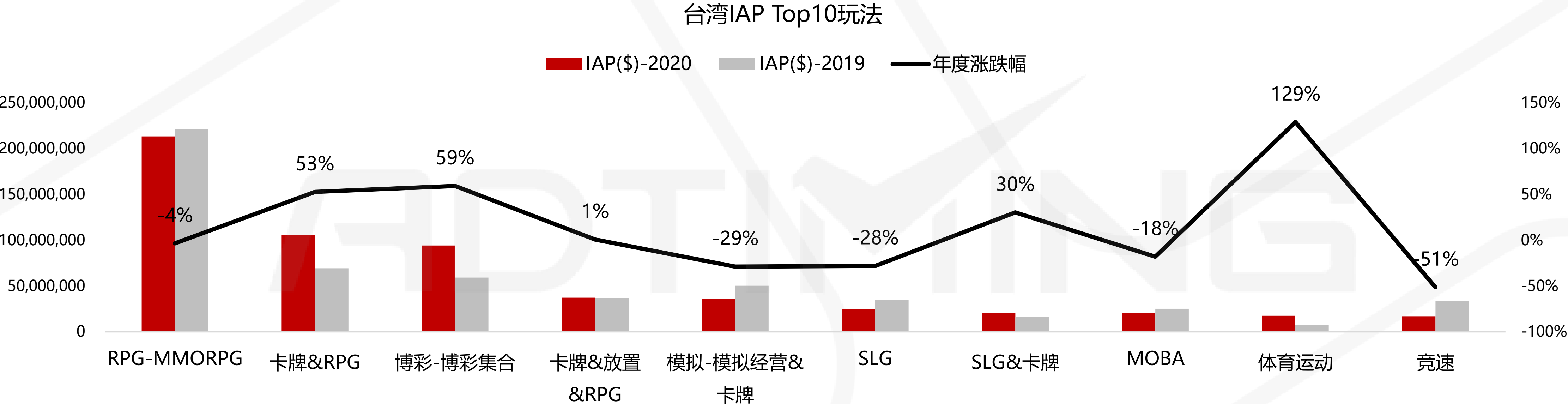
台湾市场中，超休闲用户占27%，休闲（38%）和中重度（35%）差异较小

台湾DAU Top10玩法



台湾地区：RPG-MMORPG环比轻微下滑，但依然稳居第一；多玩法IAP均产生年度缩水

- RPG-MMORPG、卡牌&RPG、博彩-博彩集合进入IAP TOP3。其中RPG-MMORPG产生了4%的环比下滑，但是仍然稳居第一。卡牌&RPG、博彩-博彩集合IAP体量差异较小，且均保持50%左右的增长，，潜力十足。
- 除卡牌&RPG、博彩-博彩集合外，体量相对较小的体育运动也产生了明显增幅，环比增长129%。
- 多玩法游戏内购收入均下跌，产生明显缩水的是模拟-模拟经营&卡牌（-29%）、SLG（-28%）和竞速（-51%）。



ADTIMING

台湾地区：新晋下载量榜单的游戏中RPG游戏增多，融合玩法的游戏逐渐受到玩家青睐

- 从下载量来看，台湾地区Top10变动巨大。除《传说对决》和《绝地求生》依然在榜单内，其它2019上榜的游戏均被替代。
- 在新上榜的产品中，《跑跑卡丁车》吸量最明显。同时，RPG游戏明显增多，从2020在榜的RPG游戏《奇迹MU：跨时代》（MMORPG）《一拳超人》（卡牌&RPG）可看出，玩家的口味由原来的轻度RPG在向中重度RPG转变。另外一点值得注意的是，2020年头部融合玩法的游戏在增多，融合玩法逐渐受到玩家青睐。
- IAP Top10变动相对稳定，仅有4款游戏被替换。多个爆款老游仍然在榜，其吸金能力可见一斑。

台湾地区下载量 Top10			
2020	玩法	2019	玩法
传说对决	MOBA	Garena Speed Drifters	竞速
跑跑卡丁车	竞速	Crowd City	io
绝地求生	射击-FPS/TPS&大逃杀	绝地求生	射击-FPS/TPS&大逃杀
Brain Out	益智-脑洞解谜	弓箭传说	RPG-Roguelike
贪吃蛇大作战	io&合成	传说对决	MOBA
奇迹MU：跨时代	RPG-MMORPG	明日之后	生存
一拳超人	卡牌&RPG	荒野乱斗	MOBA
Coin Master	博彩-老虎机&模拟-模拟养成	Mr Bullet	射击-益智射击
明星捕鱼	博彩-博彩集合	Homescapes	消除&模拟-模拟建造
Find Out	益智-眼力考验&模拟-模拟经营&放置	aquapark.io	io

台湾地区IAP Top10			
2020	玩法	2019	玩法
天堂M	RPG-MMORPG	天堂M	RPG-MMORPG
星城Online	博彩-博彩集合	叫我官老爷	模拟-模拟经营&卡牌
奇迹MU：跨时代	RPG-MMORPG	Garena Speed Drifters	竞速
叫我官老爷	模拟-模拟经营&卡牌	神魔之塔	卡牌&消除&RPG
传说对决	MOBA	万国觉醒	SLG
一拳超人	卡牌&RPG	传说对决	MOBA
神魔之塔	卡牌&消除&RPG	剑与远征	卡牌&放置&RPG
万国觉醒	SLG	公主连结Re:Dive	卡牌&RPG
灌篮高手 SLAM DUNK	体育运动	老子有錢	博彩-博彩集合
剑与远征	卡牌&放置&RPG	Fate/Grand Order	卡牌&RPG

* 标注说明：红色底纹为2020年新上榜游戏，新上榜的除了2020新发布的新游爆款外，还有老游翻新的情况存在

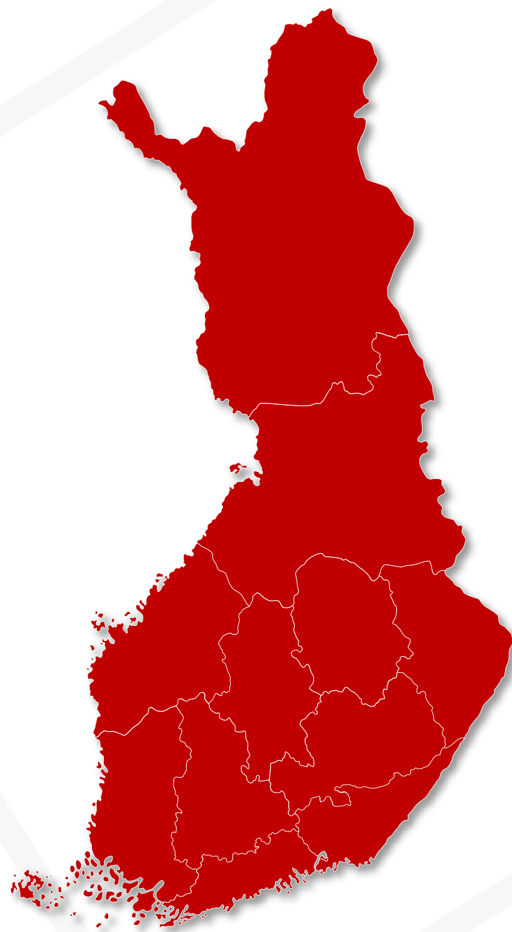
ADTIMING

芬兰

01 超休闲、休闲玩法2020年在芬兰大热；模拟-生活模拟、敏捷操作-堆叠DAU上浮明显；io玩法日活用户缩水

02 卡牌&AR、SLG贡献主要内购营收；射击-FPS/TPS&大逃杀、卡牌&RPG用户价值增长明显

03 下载量Top10榜单变动巨大，益智-涂鸦、消除&模拟-模拟建造玩法较受欢迎；IAP头部游戏地位稳固，榜单变动较小，《Pokémon GO》连续两年登顶内购营收榜





GDP：$293.4B



网络人口：4.8M

总人口：5.5M



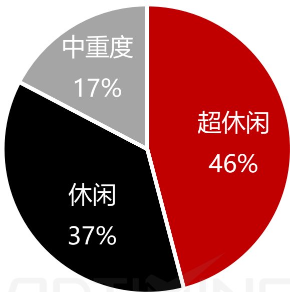
游戏营收：$253M

ADTIMING

芬兰：头部玩法的日活用户普遍上升，其中模拟-生活模拟、敏捷操作-堆叠大爆发

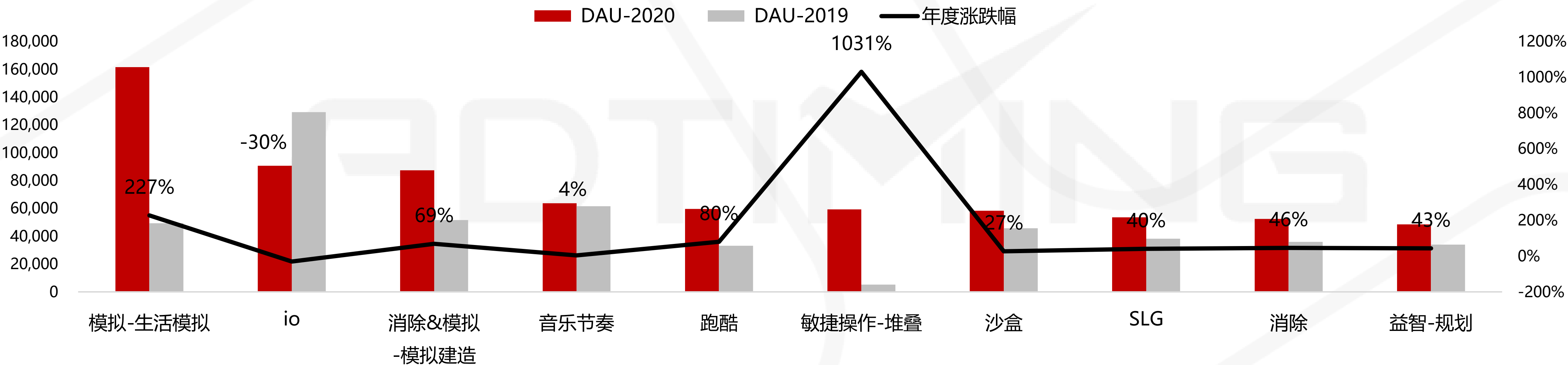
- 相比2019年，芬兰头部玩法的日活用户普遍上升，仅io类市场下跌。
- 芬兰Top10日活玩法中，模拟-生活模拟在2020年超越io成为活跃用户最多的玩法。2020年模拟-生活模拟类游戏数目大爆发，头部模拟-生活模拟游戏数目是2019年的4.5倍。此外敏捷操作-堆叠的游戏由于基数较小，也实现环比巨幅增长。
- DAU Top10中，io类游戏的市场大跌（-30%），2020年头部io类游戏数目并未下降，但在榜游戏的热度却不如从前，其中《Paper.io 2》《aquapark.io》的日活用户流失较多。

芬兰游戏核度占比（DAU）



芬兰超休闲市场份额最大，其次是休闲（37%），中重度的热度最低（17%）

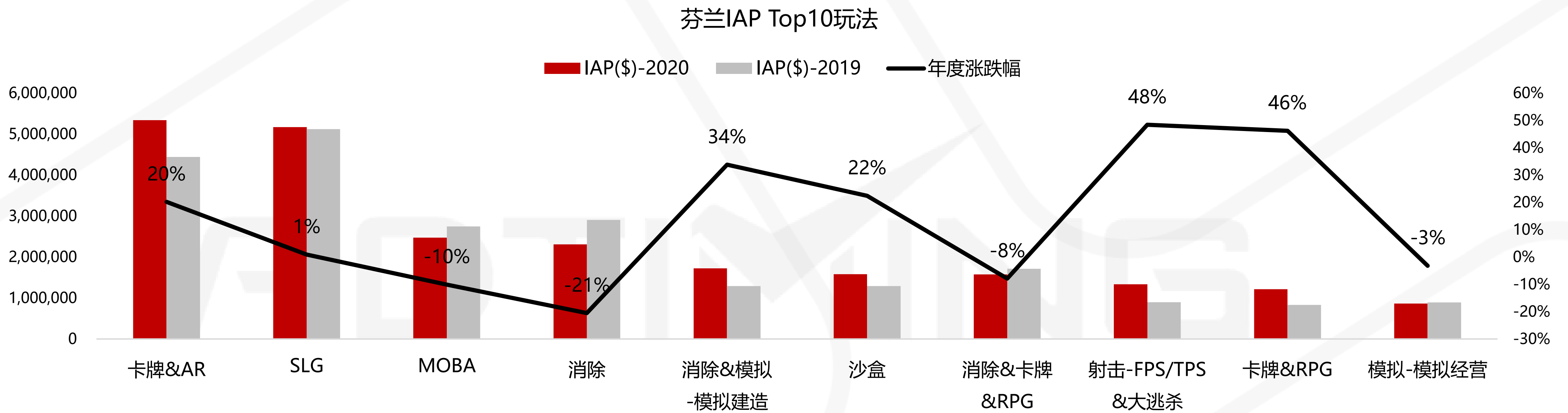
芬兰DAU Top10 玩法



ADTIMING

芬兰：卡牌&AR和SLG稳居IAP Top2

- 芬兰内购市场整体较为稳定，涨跌幅在-21%~48%之间。
- 融合AR元素的卡牌游戏和SLG游戏是芬兰近两年的重点内购营收玩法。卡牌&AR的市场内购营收增长20%，SLG市场稳定，IAP增长1%，市场体量依旧可观。
- 2020年芬兰IAP Top10玩法中，射击-FPS/TPS&大逃杀和卡牌&RPG的IAP增长较快，分别增长48%和46%。射击-FPS/TPS&大逃杀玩法中《绝地求生》贡献的市场增长最多，卡牌&RPG中《RAID》增幅最大。



ADTIMING

芬兰：与2019年对比，下载量Top10中九成游戏被替换，IAP变动较小

- 从下载量来看，芬兰Top10九成被替换。仅MOBA游戏《荒野乱斗》持续在榜。
- 下载量Top10中新上榜的游戏中，从玩法来看，益智-涂鸦、消除&模拟-模拟建造分别占两成，比较受欢迎；从游戏单品来看，非对称竞技游戏《Among Us!》最为吸量。
- IAP Top10与下载量Top10的变动不同，七成游戏被保留下来。SLG游戏《皇室战争》《Guns of Glory》被同属SLG的《State of Survival》替代，此外《Gardenscapes》和《Roblox》也挤入2020 IAP Top10榜单。

芬兰下载量 Top10			
2020	玩法	2019	玩法
Among Us!	非对称竞技	荒野乱斗	MOBA
荒野乱斗	MOBA	Words of Wonders: Crossword	益智-单词解谜
Subway Surfers	跑酷	Tiles Hop	音乐节奏
Draw Climber	益智-涂鸦	Color Bump 3D	敏捷操作-躲避障碍
Gardenscapes	消除&模拟-模拟建造	Stack Ball 3D	敏捷操作-时机反应
Cube Surfer!	敏捷操作-堆叠	aquapark.io	io
Roblox	沙盒	Polysphere	益智-拼图
Woodturning	模拟-生活模拟	Homescapes	消除&模拟-模拟建造
DOP	益智-涂鸦	Kick the Buddy	动作-轻动作
Fishdom	消除&模拟-模拟建造	Crowd City	io

芬兰IAP Top10			
2020	玩法	2019	玩法
Pokémon GO	卡牌&AR	Pokémon GO	卡牌&AR
荒野乱斗	MOBA	荒野乱斗	MOBA
Empires & Puzzles	消除&卡牌&RPG	Candy Crush Saga	消除
Candy Crush Saga	消除	Empires & Puzzles	消除&卡牌&RPG
部落冲突	SLG	部落冲突	SLG
绝地求生	射击-FPS/TPS&大逃杀	皇室战争	SLG&卡牌
State of Survival	SLG	GrowTopia	沙盒
Roblox	沙盒	Guns of Glory	SLG
Gardenscapes	消除&模拟-模拟建造	放置奇兵	卡牌&放置&RPG
GrowTopia	沙盒	绝地求生	射击-FPS/TPS&大逃杀

* 标注说明：红色底纹为2020年新上榜游戏，新上榜的除了2020新发布的新游爆款外，还有老游翻新的情况存在

ADTIMING

沙特阿拉伯



01 模拟-生活模拟、io、桌游棋牌位列日活榜单Top3；模拟-生活模拟因新晋游戏数目暴涨，实现环比最高增长；跑酷则因经典老游落榜而下跌严重

02 中重度游戏最为吸金，尤其射击-FPS/TPS&大逃杀和SLG；桌游棋牌因为Ludo吸金能力强悍且实现IAP环比最快增长

03 2019年市场偏好io和敏捷操作，2020年头部游戏玩法更为多样化，下载量Top10八成被替换；IAP Top10变动较小



GDP：$761.0B



网络人口：27.1M

总人口：33.6M



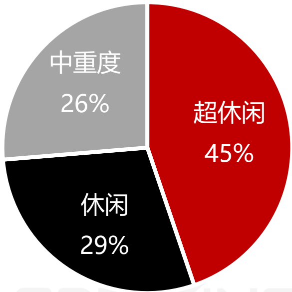
游戏营收：$760.0M

ADTIMING

沙特：沙特玩家偏好超休闲/休闲游戏，模拟-生活模拟、io、桌游棋牌位列日活榜单Top3

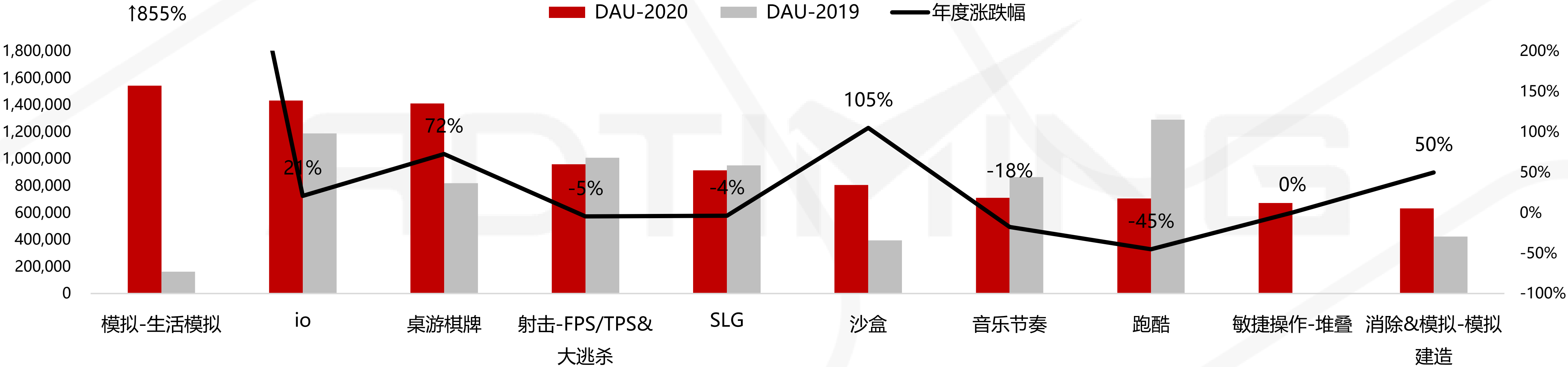
- 沙特玩家偏好超休闲/休闲游戏，模拟-生活模拟、io、桌游棋牌游戏聚集了最多的日活用户，且三者体量差异较小。日活玩家最多的模拟-生活模拟实现了855%的巨幅增长，主要由于大厂出品的多款爆款游戏新晋2020榜单，此玩法的《Ice Cream Inc.》收获了最多的日活玩家。
- 除模拟-生活模拟外，桌游棋牌和沙盒的增幅也较明显（分别增长72%和105%）。
- 射击-FPS/TPS&大逃杀、SLG、音乐节奏、跑酷游戏实现了不同程度的缩水。其中跑酷下滑最为明显（-45%），与经典跑酷游戏如《Subway Surfers》《Temple Run》在2020年均未进Top30榜有关（仅考虑随机抽样的榜单）。

沙特游戏核度占比（DAU）



超休闲占比最高为45%，休闲和中重度差异较小，分别占比29%和26%

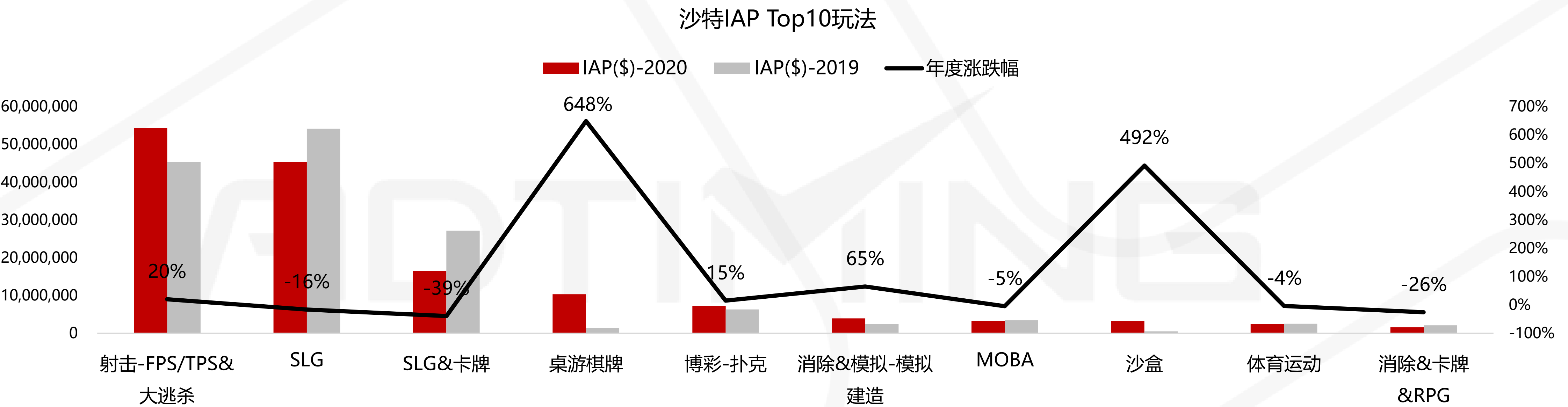
沙特DAU Top10玩法



ADTIMING

沙特：射击-FPS/TPS&大逃杀玩法IAP内购位居第一，桌游棋牌、沙盒的变现能力逐渐增强

- 射击-FPS/TPS&大逃杀玩法取得IAP内购第一，且实现了20%的明显增长，主要得益于游戏《绝地求生》《使命召唤》2020年在此地区的火爆。
- SLG单一玩法和SLG&卡牌融合玩法挤入IAP内购Top3，但是均出现了不同程度的下滑。
- 所有玩法中，桌游棋牌（648%）和沙盒（492%）IAP增幅最明显，从侧面看出，此两玩法逐渐受到沙特玩家的青睐。桌游棋牌的飞行棋玩法吸金能力强悍，此玩法下的IAPTop5中有4款均为飞行棋游戏。



ADTIMING

沙特：与2019年对比，下载量Top10中八成游戏被替换；而IAP Top10变动较小

- 从下载量来看，沙特Top10变动巨大，2020年新晋8款游戏。新上榜的游戏中，桌游棋牌《Yalla Ludo》吸量最强。桌游棋牌在2019年的榜单“不见身影”，2020年3款桌游棋牌游戏挤入榜单，可见此玩法在2020年极受关注。
- 在2020年的下载量榜单中，敏捷操作玩法跌榜严重，只有敏捷操作-潜藏游戏《Hunter Assassin》新晋2020年榜单。
- IAP Top10榜单相对稳定，只有3款游戏被替换，新晋榜单的游戏分别是《Yalla Ludo》《State of Survival》和《Roblox》。值得注意的是，《Yalla Ludo》作为唯一入榜的桌游棋牌游戏，吸金能力不容小觑，排名第四。

沙特下载量 Top10			
2020	玩法	2019	玩法
绝地求生	射击-FPS/TPS&大逃杀	绝地求生	射击-FPS/TPS&大逃杀
Yalla Ludo	桌游棋牌	Subway Surfers	跑酷
Subway Surfers	跑酷	Stack Ball 3D	敏捷操作-时机反应
Roblox	沙盒	Crowd City	io
Among Us!	非对称竞技	Color Bump 3D	敏捷操作-躲避障碍
Tiles Hop	音乐节奏	Fun Race 3D	io
Ludo Star 2	桌游棋牌	Helix Jump	敏捷操作-时机反应
Carrom Pool	桌游棋牌	Sniper 3D	射击-FPS/TPS
Garena Free Fire	射击-FPS/TPS&大逃杀	aquapark.io	io
Hunter Assassin	敏捷操作-潜藏	My Talking Tom 2	模拟-模拟养成

沙特IAP Top10			
2020	玩法	2019	玩法
绝地求生	射击-FPS/TPS&大逃杀	绝地求生	射击-FPS/TPS&大逃杀
انتقام السلاطين	SLG&卡牌	انتقام السلاطين	SLG&卡牌
万国觉醒	SLG	نداء الحرب 3 | حربية عالمية	SLG
Yalla Ludo	桌游棋牌	Invasion	SLG
نداء الحرب 3 | حربية عالمية	SLG	部落冲突	SLG
Garena Free Fire	射击-FPS/TPS&大逃杀	Garena Free Fire	射击-FPS/TPS&大逃杀
部落冲突	SLG	万国觉醒	SLG
State of Survival	SLG	王国纪元	SLG
Roblox	沙盒	VIP بلوت	博彩-扑克
Invasion	SLG	苏丹的游戏	SLG

* 标注说明：红色底纹为2020年新上榜游戏，新上榜的除了2020新发布的新游爆款外，还有老游翻新的情况存在

ADTIMING

2020手游分析
——T3地区

土耳其、巴西、墨西哥、印度、印尼、越南

人口数据来源：http://www.360doc.com/content/20/0417/17/69031683_906678737.shtml
GDP数据来源：http://www.8pu.com/gdp/ranking_2020.html
网络人口数据来源：https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_countries_by_number_of_Internet_users
游戏营收数据来源：Newzoo的《Global Games Market Report 2019》，其中印尼、越南的数据来源于https://cn.knoema.com/infographics/tqldbq/top-100-countries-by-game-revenues

T3市场提要



用户：

1. 超休闲和休闲游戏的用户约占整体手游玩家的六～八成。
2. 除印度之外，io游戏拥有T3地区Top10的用户池，尤其受到越南、印尼、巴西用户的喜爱，但需要注意是，除了印尼、越南外，其它T3地区io手游的用户量均产生年度萎缩。
3. 整体来看，益智-脑洞解谜T3实现了爆发式增长。具体来看，敏捷操作-潜藏在印度实现了爆发式增长，模拟-生活模拟则是在巴西、越南实现了爆发式增长。
4. 消除与模拟建造的融合在T3地区实现了良好的市场验证，延展玩法的加入充实了游戏内容，带来了新一轮的用户增长。



变现：

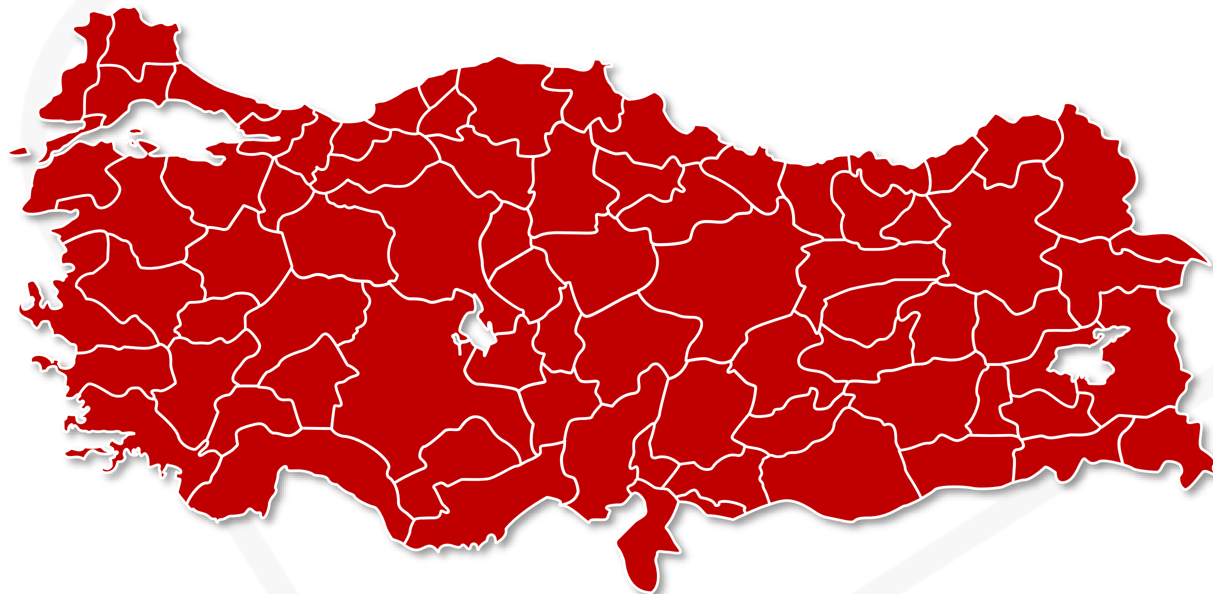
1. SLG与融合了大逃杀玩法的射击-FPS/TPS游戏在T3各地区的变现能力稳居一、二位。
2. “消除&”与“卡牌&”的各种融合玩法变体在T3地区变现能力迅速增长。
3. 除印度外，沙盒游戏2020年在T3地区的变现能力显著增强；除巴西、墨西哥外，桌游棋牌2020年在T3地区的变现能力整体上浮。

土耳其

01 各玩法日活用户相差较少，益智-脑洞解谜因新上榜游戏数目激增挤入Top10玩法；桌游棋牌、io、跑酷玩法缩水严重

02 市场内购主要来自射击-FPS/TPS&大逃杀和SLG，但SLG略有缩水；消除&卡牌&RPG则涨势亮眼

03 土耳其双榜单半数左右游戏被替换，下载量Top10休闲玩法较多；IAP Top10中SLG仍是重点内购营收玩法





GDP：$1.0T



网络人口：62.1M

总人口：81.9M



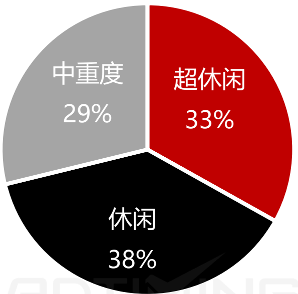
游戏营收：$830M

ADTIMING

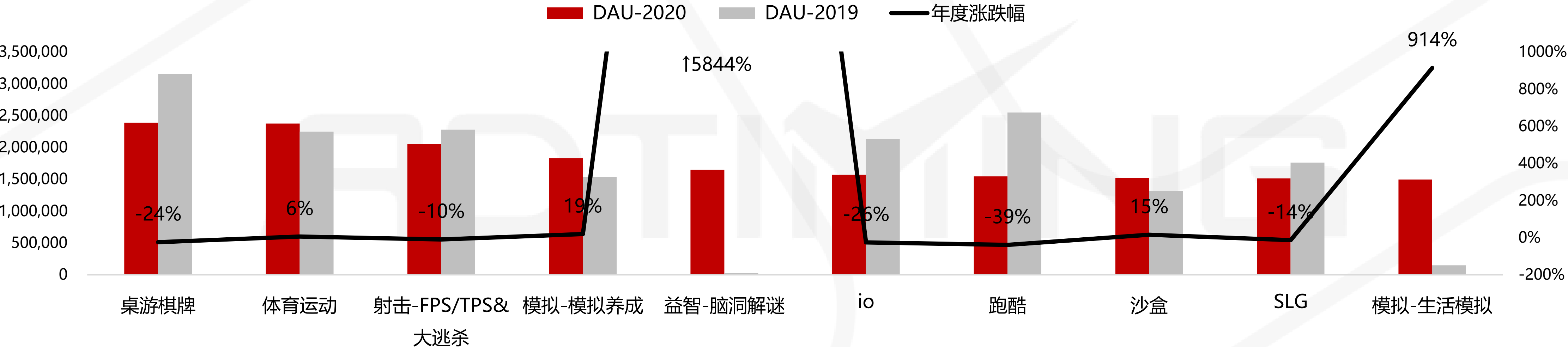
土耳其：桌游棋牌贡献最大玩家池；多个玩法的日活玩家均环比下滑

- 土耳其的Top3日活玩家由桌游棋牌、体育运动、射击-FPS/TPS&大逃杀贡献，但是用户增长乏力。
- 在所有玩法中，益智-脑洞解谜实现了爆发式增长，主要源于2020年益智-脑洞解谜游戏上榜数量激增，且头部游戏（如《Brain Test》）也实现了巨幅增长。
- Top10中，各玩法日活玩家差异并不大，且多数玩法均环比下滑，桌游棋牌、射击-FPS/TPS&大逃杀、io、跑酷、SLG等玩法均产生了不同程度的缩水。其中跑酷下滑最严重（-39%），主要源于爆款游戏《Subway Surfers》《Temple Run 2》在2020年均出现了下滑，且上榜的游戏数量明显减少。

土耳其游戏核度占比（DAU）



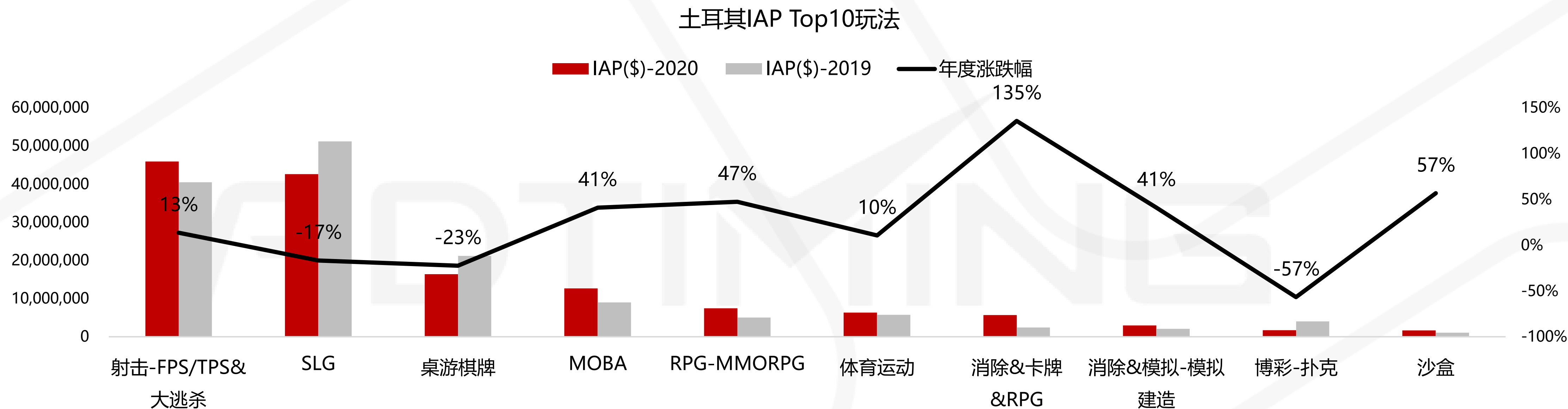
从用户分布来看，超休闲、休闲占比较高，分别为33%和38%，而中重度为29%



ADTIMING

土耳其：射击-FPS/TPS&大逃杀内购营收第一；融合玩法消除&卡牌&RPG增势最亮眼

- 射击-FPS/TPS&大逃杀、SLG、桌游棋牌拿下了内购营收Top3，其中SLG、桌游棋牌均产生了超过15%的年度下跌，而射击-FPS/TPS&大逃杀玩法有一定增长（13%）。
- 在所有玩法中，消除&卡牌&RPG涨势最亮眼，环比增长135%，主要得益于《Empires & Puzzles》的巨幅增长。
- SLG、桌游棋牌、博彩-扑克均年度缩水，最明显的是博彩-扑克（-57%），与《Zynga Poker》在此地区日活玩家的腰斩有关。



ADTIMING

土耳其：双榜单半数左右游戏被替换，融合玩法逐渐受到青睐

- 从下载量榜单来看，有一半游戏被替换。新上榜的产品中，《Brain Test》吸量最明显，取代了同为益智游戏的《Kelime Gezmece》，而《My Talking Tom Friends》取代了兄弟游戏《My Talking Tom 2》，新晋2020榜单。
- IAP Top10中，有4款产生了变动。新晋游戏中，《荒野乱斗》跃居榜单第四名，吸金能力强悍，而融合玩法的《Empires & Puzzles》紧随其后，融合玩法逐渐受到青睐，吸金能力也渐长。

土耳其下载量 Top10			
2020	玩法	2019	玩法
绝地求生	射击FPS/TPS&大逃杀	绝地求生	射击FPS/TPS&大逃杀
荒野乱斗	MOBA	Kelime Gezmece	益智-单词解谜
Subway Surfers	跑酷	Subway Surfers	跑酷
Head Ball 2	体育运动	Head Ball 2	体育运动
Brain Test	益智-脑洞解谜	荒野乱斗	MOBA
Bus Simulator	模拟-载具模拟	Fun Race 3D	io
Gardenscapes	消除&模拟-模拟建造	Bus Simulator	模拟-载具模拟
Among Us!	非对称竞技	My Talking Tom 2	模拟-模拟养成
101 YüzBir Okey Plus	桌游棋牌	Stack Ball 3D	敏捷操作-时机反应
My Talking Tom Friends	模拟-模拟养成	Words of Wonders: Crossword	益智-单词解谜

土耳其IAP Top10			
2020	玩法	2019	玩法
绝地求生	射击FPS/TPS&大逃杀	绝地求生	射击FPS/TPS&大逃杀
Game of Thrones: Conquest™	SLG	苏丹的游戏	SLG
101 YüzBir Okey Plus	桌游棋牌	101 YüzBir Okey Plus	桌游棋牌
荒野乱斗	MOBA	Game of Thrones: Conquest™	SLG
Empires & Puzzles	消除&卡牌&RPG	王国纪元	SLG
王国纪元	SLG	Mobile Legends: Bang Bang	MOBA
Mobile Legends: Bang Bang	MOBA	Fun 101 Okey	桌游棋牌
Garena Free Fire	射击FPS/TPS&大逃杀	Zynga Poker	博彩-扑克
MapleStory M	RPG-MMORPG	Days of Empire	SLG
苏丹的游戏	SLG	部落冲突	SLG

* 标注说明：红色底纹为2020年新上榜游戏，新上榜的除了2020新发布的新游爆款外，还有老游翻新的情况存在

ADTIMING

巴西



01 巴西头部呈现各玩法用户均匀分布的市场形态，其中模拟-生活模拟在2020年爆发，成为排名第一的玩法；消除&模拟-模拟建造、益智-规划玩法也上涨明显

02 内购市场涨跌参半，射击-FPS/TPS&大逃杀首席地位稳固；消除&模拟-模拟建造、体育运动涨幅明显；MOBA和消除下滑明显

03 io、敏捷操作玩法大量落榜，下载量Top10玩法趋于多元化；IAP Top10五成被替换



GDP：$2.4T



网络人口：150.4M

总人口：210.9M



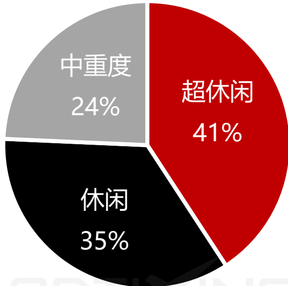
游戏营收：$1.6B

ADTIMING

巴西：模拟-生活模拟玩法在2020年爆发；而io游戏有较明显的缩水

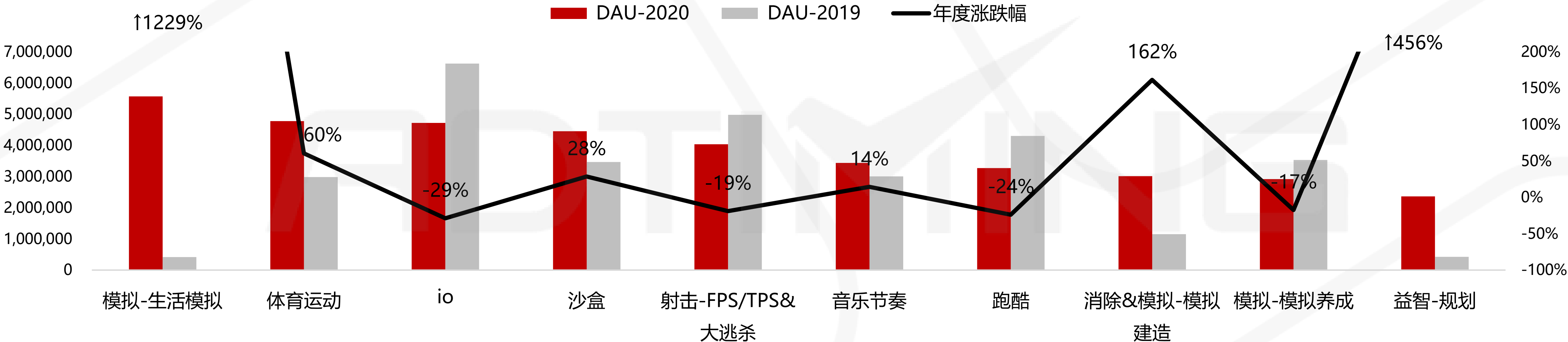
- 模拟-生活模拟、体育运动和io位列巴西DAU Top3，三者体量差异较小。其中模拟-生活模拟产生了1229%的年度增长，此玩法2020年在巴西地区爆发，上榜游戏数目暴涨，《Toca Kitchen 2》拿下了此玩法日活Top1。同时，位列第二的体育运动也增长60%。
- 除模拟-生活模拟外，消除&模拟-模拟建造、益智-规划玩法明显增长，尤其益智-规划产生了456%的年度增长，与此玩法在2020年的上榜数量暴增有关，爆款游戏《Park Master》聚集了最多的DAU。
- DAU Top10中有4个玩法环比缩水，较为明显的是io游戏（-29%），或与多款爆款游戏《Fun Race 3D》《aquapark.io》的日活玩家腰斩有关。

巴西游戏核度占比（DAU）



巴西市场中，超休闲、休闲用户最多，分别占比41%和35%，中重度为24%

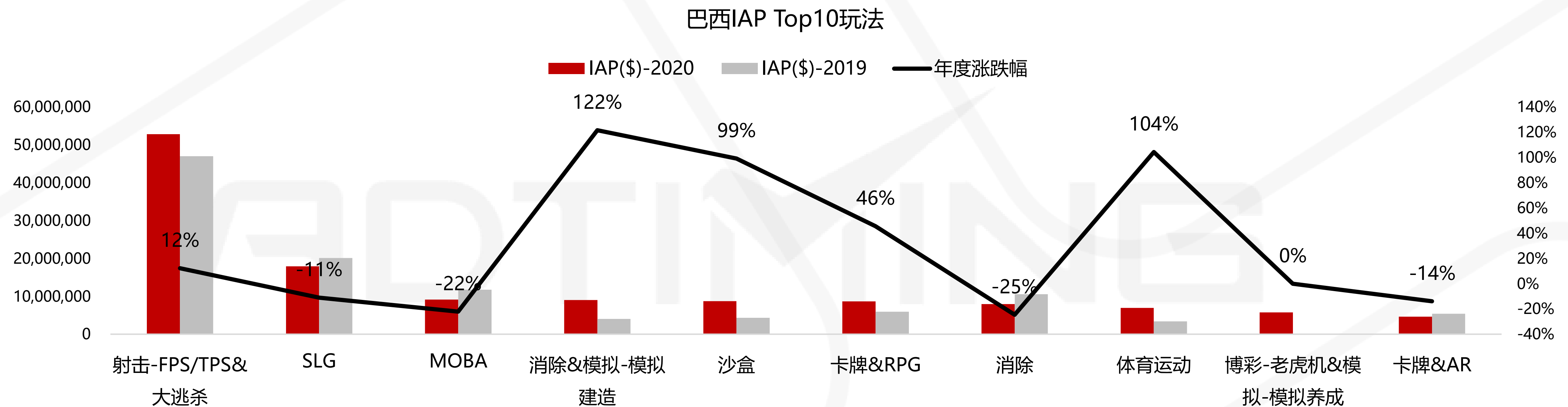
巴西DAU Top10玩法



ADTIMING

巴西：射击FPS/TPS&大逃杀内购营收稳居第一；融合玩法消除&模拟-模拟建造增势最强

- 射击-FPS/TPS&大逃杀内购营收夺得第一，SLG、MOBA位列其后。
- 消除&模拟-模拟建造、沙盒和体育运动均有明显涨幅。其中增势最为明显的是融合玩法消除&模拟-模拟建造，增幅主要来源于《Fishdom》《Homescapes》《Property Brothers Home Design》在此地区的火爆。
- 在所有玩法中，有4个玩法产生年度下滑。MOBA（-22%）和消除（-25%）玩法较为明显。



ADTIMING

巴西：与2019年相比，2020下载量榜单玩法趋于多样化；IAP Top10有5款游戏被替换

- 从下载量来看，巴西Top10游戏中有6款被替换。新晋榜单的游戏中，号称“太空狼人杀”的《Among Us!》最为吸量，其次是《PK XD》和《Coin Master》。
- 从下载量榜单来看，2019年上榜的io和敏捷操作-躲避障碍和敏捷操作-时机反应游戏全部被替换，新晋榜单的游戏中包含开放世界、沙盒、敏捷操作-堆叠、博彩、模拟养成等，上榜玩法更加多样化。
- 在IAP Top10榜单中5款被替换，其中4款为融合玩法，可见融合玩法逐渐受到巴西付费用户的喜爱。

巴西下载量 Top10

2020	玩法	2019	玩法
Garena Free Fire	射击-FPS/TPS&大逃杀	Garena Free Fire	射击-FPS/TPS
Among Us!	非对称竞技	Subway Surfers	跑酷
8 Ball Pool	体育运动	Fun Race 3D	io
Subway Surfers	跑酷	Tomb of the Mask	敏捷操作-躲避障碍
PK XD	开放世界	Run Race 3D	io
Coin Master	博彩-老虎机&模拟-模拟养成	Stack Ball 3D	敏捷操作-时机反应
Tiles Hop	音乐节奏	Color Bump 3D	敏捷操作-躲避障碍
Roblox	沙盒	Tiles Hop	音乐节奏
Cube Surfer!	敏捷操作-堆叠	8 Ball Pool	体育运动
My Talking Tom Friends	模拟-模拟养成	Paper.io 2	io

巴西IAP Top10

2020	玩法	2019	玩法
Garena Free Fire	射击-FPS/TPS&大逃杀	Garena Free Fire	射击-FPS/TPS&大逃杀
Roblox	沙盒	荒野乱斗	MOBA
使命召唤	射击-FPS/TPS&大逃杀	王国纪元	SLG
Saint Seiya Awakening	卡牌&RPG	皇室战争	SLG&卡牌
Coin Master	博彩-老虎机&模拟-模拟养成	Pokémon GO	卡牌&AR
王国纪元	SLG	Candy Crush Saga	消除
荒野乱斗	MOBA	绝地求生	射击-FPS/TPS&大逃杀
万国觉醒	SLG	Ragnarok M : Eternal Love	RPG-MMORPG
Gardenscapes	消除&模拟-模拟建造	部落冲突	SLG
绝地求生	射击-FPS/TPS&大逃杀	Roblox	沙盒

* 标注说明：红色底纹为2020年新上榜游戏，新上榜的除了2020新发布的新游爆款外，还有老游翻新的情况存在

ADTIMING

墨西哥



01 射击-FPS/TPS&大逃杀日活用户最多，其余玩法DAU体量相差不大；模拟-生活模拟和益智-脑洞解谜DAU增势非常亮眼

02 射击-FPS/TPS&大逃杀内购营收远高于其它玩法；卡牌&RPG、沙盒增势亮眼

03 下载量Top10玩法变动较小，但爆款游戏更迭较多；IAP Top10四成被替换



GDP：$1.4T



网络人口：89.0M

总人口：130.7M



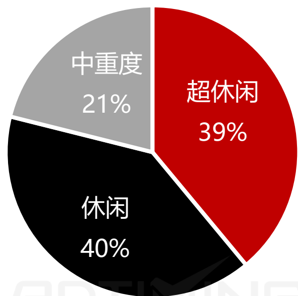
游戏营收：$1.8B

ADTIMING

墨西哥：射击-FPS/TPS聚集了最多的日活玩家；益智-脑洞解谜实现了井喷式增长

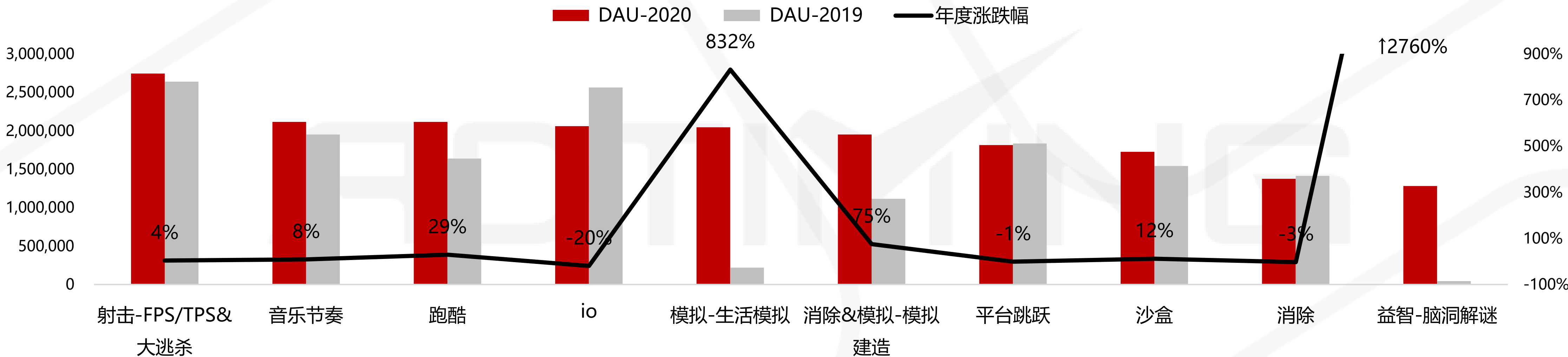
- 墨西哥的Top3日活玩家由射击-FPS/TPS&大逃杀、音乐节奏、跑酷贡献，其中射击-FPS/TPS&大逃杀、音乐节奏增长乏力，而跑酷玩法产生了29%的明显增长。
- 在所有玩法中，模拟-生活模拟（832%）和益智-脑洞解谜（2760%）的增势最突出。模拟-生活模拟的上涨主要由于此玩法在2020年上榜游戏骤增——2020年在榜游戏数量为2019年的5倍。而益智-脑洞解谜的增幅主要由《Brain Test》《Brain Out》等爆款游戏来贡献。
- DAU Top10中平台跳跃和消除轻微下滑，而io下滑最明显，年度缩水20%。

墨西哥游戏核度占比（DAU）



超休闲、休闲在墨西哥受用户欢迎，两者占比近80%

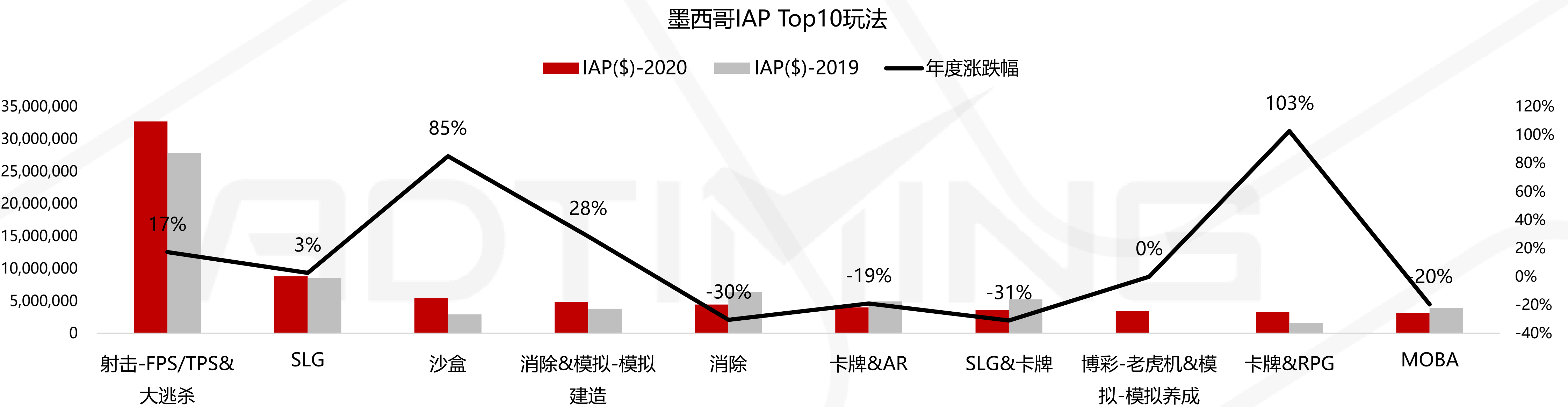
墨西哥DAU Top10玩法



ADTIMING

墨西哥：射击-FPS/TPS拿下了内购营收第一；沙盒、卡牌&RPG内购增长潜力足

- 射击-FPS/TPS&大逃杀拿下了内购营收第一，SLG和沙盒位列其后。其中沙盒玩法潜力足，产生85%的明显增长，增长主要由《Roblox》《Minecraft》《Habbo》贡献。
- 除沙盒外，卡牌&RPG的增势最亮眼，环比增长103%，上涨主要得益于《Saint Seiya Awakening》《The Seven Deadly Sins》等变现能力快速增长的头部游戏。



ADTIMING

墨西哥：下载量榜单呈现“玩法变动小，爆款更迭快”的特点；IAPTop10 四成游戏产生变动

- 从下载量来看，墨西哥Top10变动较大，新晋2020年榜单6款游戏。其中，上升最明显的是号称“太空狼人杀”的《Among Us!》，位列下载量榜单第二。《Brain Test》成为唯一一款在2020年挤入榜单的益智游戏。
- 《Gardenscapes》代替同类型的《Homescapes》新晋2020年下载量榜单，而《Roblox》代替了同为沙盒玩法的《我的世界》。呈现出“玩法变动小，爆款更迭快”的特点。
- IAP Top10变动较小，有4款游戏产生变动。新晋游戏中，《使命召唤》吸金能力最强悍，跃居内购营收榜Top2。

墨西哥下载量 Top10			
2020	玩法	2019	玩法
Garena Free Fire	射击-FPS/TPS&大逃杀	Garena Free Fire	射击-FPS/TPS&大逃杀
Among Us!	非对称竞技	Subway Surfers	跑酷
Subway Surfers	跑酷	Fun Race 3D	io
Tiles Hop	音乐节奏	Tiles Hop	音乐节奏
Roblox	沙盒	Tomb of the Mask	敏捷操作-躲避障碍
Fun Race 3D	io	Pou	模拟-模拟养成&超休闲集合
Brain Test	益智-脑洞解谜	Homescapes	消除&模拟-模拟建造
Gardenscapes	消除&模拟-模拟建造	Sniper 3D	射击-FPS/TPS
Magic Tiles 3	音乐节奏	我的世界	沙盒
使命召唤	射击-FPS/TPS&大逃杀	Plants vs. Zombies FREE	塔防

墨西哥IAP Top10			
2020	玩法	2019	玩法
Garena Free Fire	射击-FPS/TPS&大逃杀	Garena Free Fire	射击-FPS/TPS&大逃杀
使命召唤	射击-FPS/TPS&大逃杀	绝地求生	射击-FPS/TPS&大逃杀
Roblox	沙盒	Pokémon GO	卡牌&AR
绝地求生	射击-FPS/TPS&大逃杀	皇室战争	SLG&卡牌
Pokémon GO	卡牌&AR	Candy Crush Saga	消除
Coin Master	博彩-老虎机&模拟-模拟养成	堡垒之夜	射击-FPS/TPS&大逃杀
Candy Crush Saga	消除	部落冲突	SLG
皇室战争	SLG&卡牌	Roblox	沙盒
Saint Seiya Awakening	卡牌&RPG	荒野乱斗	MOBA
Gardenscapes	消除&模拟-模拟建造	王国纪元	SLG

* 标注说明：红色底纹为2020年新上榜游戏，新上榜的除了2020新发布的新游爆款外，还有老游翻新的情况存在

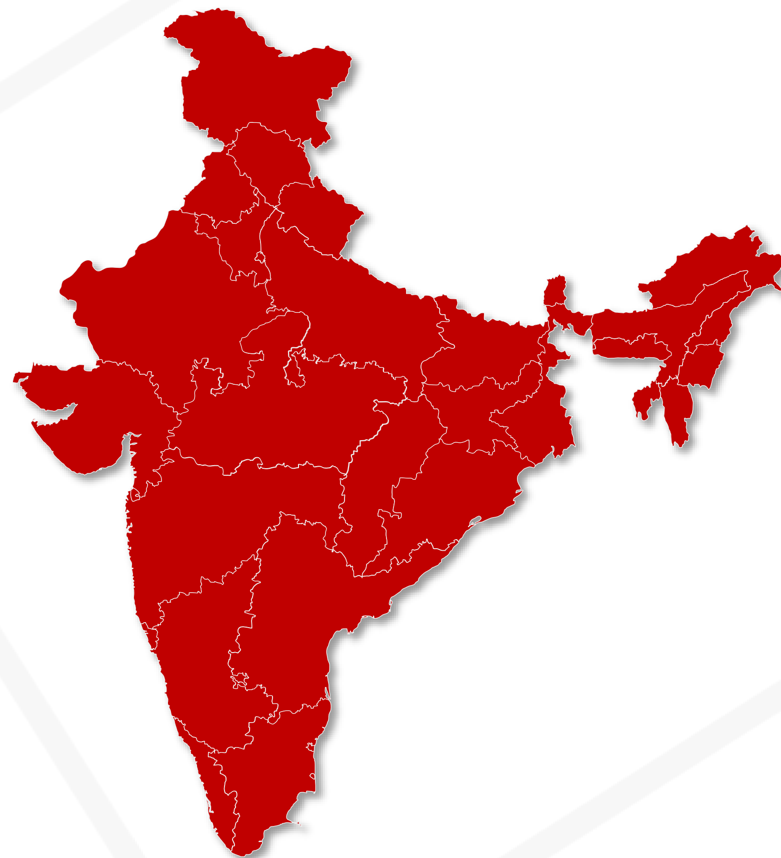
ADTIMING

印度

01 日活用户整体上升，桌游棋牌用户最多且保持较好增势；敏捷操作-潜藏在2020年实现爆发；印度用户偏好模拟类游戏

02 射击FPS/TPS&大逃杀是内购主力；桌游棋牌增势最猛

03 印度下载量Top10和IAP Top10固化严重，两榜均仅两成被替换，射击-FPS/TPS&大逃杀IAP头部地位稳固





GDP：$3.2T



网络人口：755.8M

总人口：1.3B



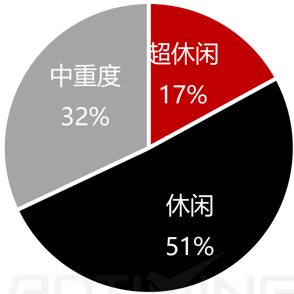
游戏营收：$1.5B

ADTIMING

印度：Top3玩法中桌游棋牌、模拟-载具模拟明显增长；敏捷操作-潜藏爆发式增长

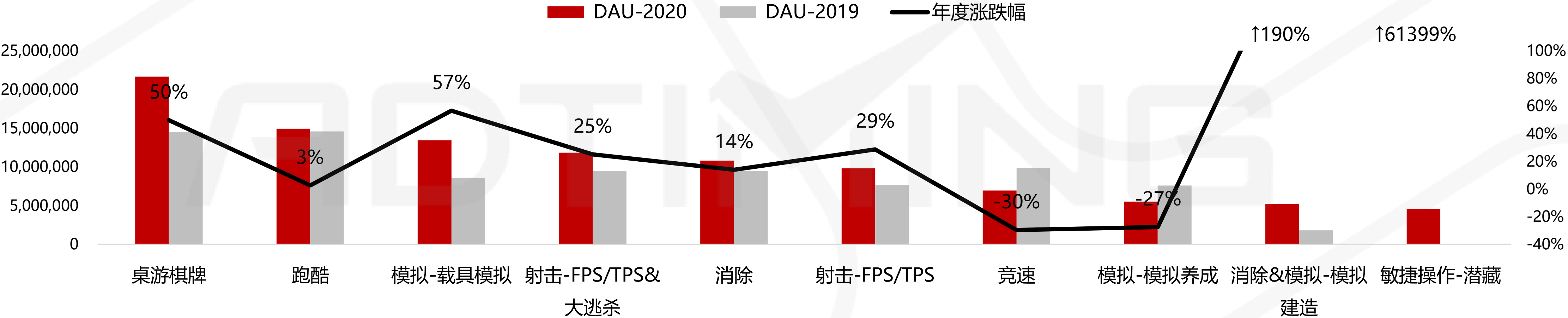
- 桌游棋牌、跑酷、模拟-载具模拟进入印度DAU Top3。其中，桌游棋牌、模拟-载具模拟保持了快速增长，潜力十足。
- 印度玩家偏好模拟游戏，模拟-载具模拟、模拟-模拟养成、消除&模拟-模拟建造均挤入Top10玩法，除模拟-模拟养成外，其余两者均保持了明显的增幅。
- 在所有玩法中，敏捷操作-潜藏在2020年实现了井喷式增长，其增长主要来源于《Hunter Assassin》。
- DAU Top10中有2个玩法出现年度缩水，最明显的是竞速（-30%）。环比下跌主要源于2019年在榜的爆款游戏《Racing Moto》《Turbo Driving Racing 3D》均未在2020年登榜，且拿下了2020年DAU Top1的《Racing in Car》增幅并不明显。

印度游戏核度占比（DAU）



印度玩家偏好休闲玩法，休闲玩法占比过半（51%），其次是中重度（32%），最后是超休闲（17%）

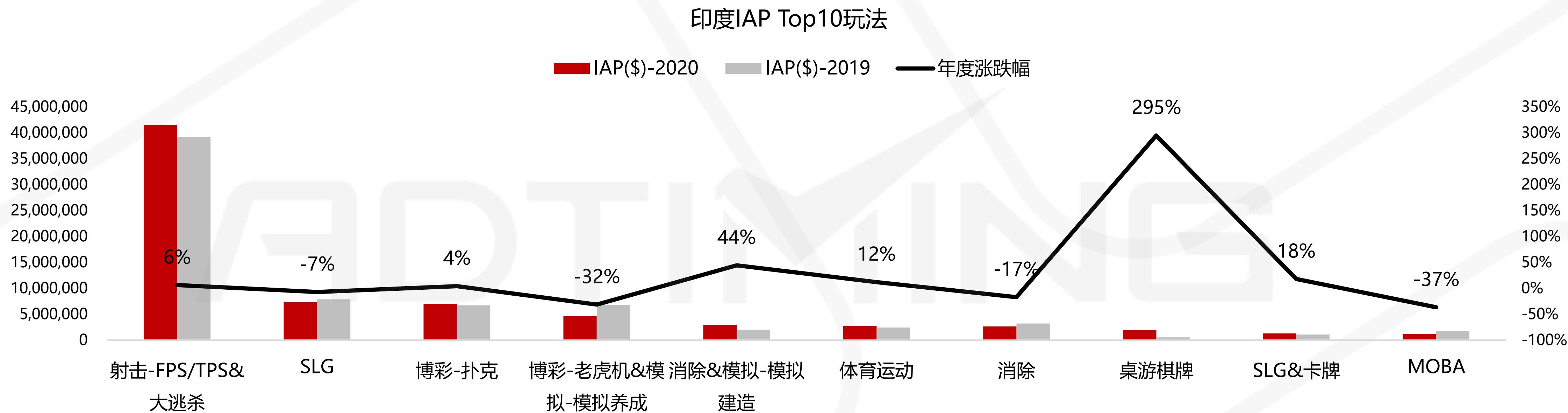
印度DAU Top10玩法



ADTIMING

印度：射击-FPS/TPS&大逃杀在印是顶级吸金玩法，IAP体量远超其它玩法

- 射击FPS/TPS&大逃杀、SLG、博彩-扑克进入内购Top3。其中，融合玩法射击FPS/TPS&大逃杀的营收体量远超其它玩法，但是增长乏力，年度仅增长6%。
- 在所有玩法中，桌游棋牌增势最为亮眼，环比增长295%。主要得益于《Ludo King™ 》《Carrom Pool》《Yalla Ludo》的巨幅增长，尤其飞行棋玩法在当地非常受欢迎，吸金能力渐长。



ADTIMING

印度：下载量和内购营收Top10榜单变动较小，均有两成游戏被替换

- 从下载量来看，印度Top10变动较小，仅有2款游戏被替换，《Hunter Assassin》《Subway Princess Runner》新晋2020年榜单。其中《Hunter Assassin》跃居下载量榜单第二，吸量最明显。
- IAP Top10与下载量Top10的变动情况相同（仅有2款游戏被替换）。2019年登榜的《Mobile Legends: Bang Bang》《8 Ball Pool》纷纷落榜，取而代之的是《使命召唤》和《Gardenscapes》，其中《使命召唤》吸金能力强悍，位列IAP内购第四。

印度下载量 Top10			
2020	玩法	2019	玩法
Ludo King™	桌游棋牌	Ludo King™	桌游棋牌
Hunter Assassin	敏捷操作-潜藏	绝地求生	射击-FPS/TPS&大逃杀
Carrom Pool	桌游棋牌	Garena Free Fire	射击-FPS/TPS&大逃杀
Garena Free Fire	射击-FPS/TPS&大逃杀	Carrom Pool	桌游棋牌
绝地求生	射击-FPS/TPS&大逃杀	Bubble Shooter	消除
Bubble Shooter	消除	Subway Surfers	跑酷
Subway Surfers	跑酷	Temple Run 2	跑酷
Hill Climb Racing	平台跳跃	Candy Crush Saga	消除
Candy Crush Saga	消除	Hill Climb Racing	平台跳跃
Subway Princess Runner	跑酷	Sand Balls	益智-物理解谜&模拟-模拟建造

印度IAP Top10			
2020	玩法	2019	玩法
Garena Free Fire	射击-FPS/TPS&大逃杀	绝地求生	射击-FPS/TPS&大逃杀
绝地求生	射击-FPS/TPS&大逃杀	Garena Free Fire	射击-FPS/TPS&大逃杀
Coin Master	博彩-老虎机&模拟-模拟养成	Coin Master	博彩-老虎机&模拟-模拟养成
使命召唤	射击-FPS/TPS&大逃杀	Candy Crush Saga	消除
Teen Patti by Octro	博彩-扑克	王国纪元	SLG
部落冲突	SLG	Teen Patti by Octro	博彩-扑克
Candy Crush Saga	消除	部落冲突	SLG
王国纪元	SLG	Teen Patti Gold	博彩-扑克
Teen Patti Gold	博彩-扑克	Mobile Legends: Bang Bang	MOBA
Gardenscapes	消除&模拟-模拟建造	8 Ball Pool	体育运动

* 标注说明：红色底纹为2020年新上榜游戏，新上榜的除了2020新发布的新游爆款外，还有老游翻新的情况存在

ADTIMING

印尼

01 与其它地区不同，印尼市场io游戏最受欢迎，且市场保持较好增势；益智-脑洞解谜因新上榜游戏数目爆发，日活用户数暴增

02 射击-FPS/TPS&大逃杀、SLG、MOBA位列内购前三，但市场增长乏力；棋牌桌游IAP增势亮眼

03 下载量Top10，六成游戏被替换，游戏玩法趋于多元化；IAP Top10偏好SLG游戏，市场变动较小





GDP：$1.3T



网络人口：196.7M

总人口：266.8M



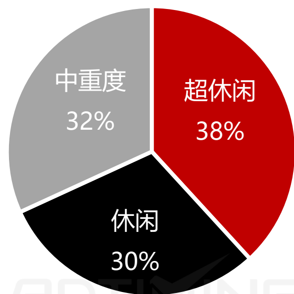
游戏营收：$1.1B

ADTIMING

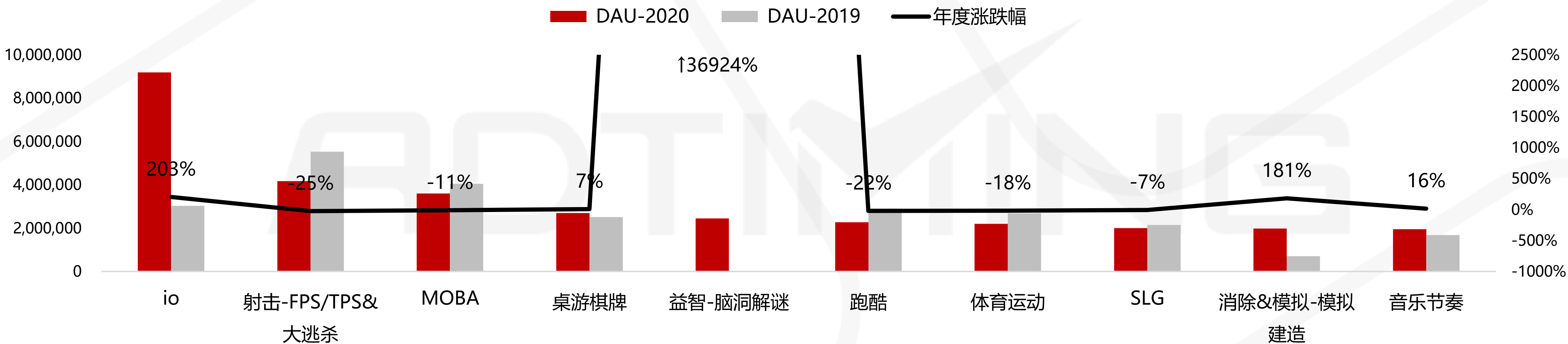
印尼：io聚集了最多的日活玩家；益智-脑洞解谜爆发式增长

- 印尼的Top3日活玩家由io、射击-FPS/TPS&大逃杀和MOBA贡献，其中位居第一的io产生了203%的增长，主要得益于《Worms Zone.io》《Slink.io》《Stickman Party》日活玩家的明显增长。
- 除io外，益智-脑洞解谜实现了巨幅增长（环比增长36924%），此玩法上榜游戏数量在2020年爆发，《Brain Out》拿下了益智-脑洞解谜的日活第一。
- 除io、益智-脑洞解谜、消除&模拟-模拟建造有明显增长外，多数玩法均产生了不同程度的用户缩水，下降幅度在7% ~ 25%之间。

印尼游戏核度占比（DAU）



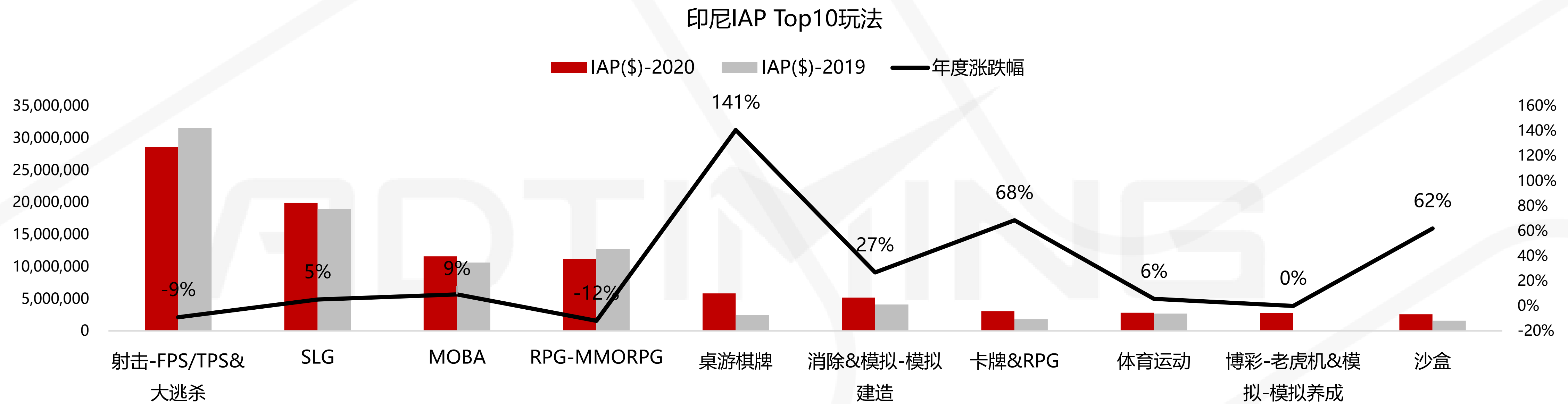
从印尼市场的游戏核度用户分布来看，三者分布相对均衡，超休闲、休闲、中重度分别占比38%、30%和32%



ADTIMING

印尼：射击-FPS/TPS&大逃杀内购营收拿下第一；桌游棋牌增势最为亮眼

- 射击-FPS/TPS&大逃杀、SLG、MOBA跻身内购营收Top3，但是年度增长乏力，SLG和MOBA增长都不超10%。
- 整体游戏内购收入的上浮空间不多。唯一涨势亮眼的是桌游棋牌（环比增长141%），2018年上线的《Higgs Domino Island》贡献了较大的内购涨幅。



* 数据说明：有的玩法TOP30游戏均为2020年新游，所以会缺失2019年的数据，导致出现0%的环比变化情况。

ADTIMING

印尼：与2019年对比，下载量Top10中六成游戏被替换；而IAP Top10变动较小

- 从下载量来看，印尼Top10变动较大，有6款游戏被替换。在新上榜的产品中，io玩法的《WormsZone.io》吸量最明显，跃居下载量榜单第一，其次是《Brain Out》。
- 在新晋下载量榜单的游戏中，桌游棋牌的市场份额增长，爆款棋牌游戏《Higgs Domino Island》挤入Top10榜单。
- IAP Top10榜单相对稳定，有4款游戏产生了变动。新晋游戏中，《Higgs Domino Island》吸金能力最强悍；而《Coin Master》和《Gardenscapes》均是带有模拟元素的融合游戏，其吸金能力不容小觑。

印尼下载量 Top10			
2020	玩法	2019	玩法
WormsZone.io	io	Garena Free Fire	射击-FPS/TPS&大逃杀
Mobile Legends: Bang Bang	MOBA	Mobile Legends: Bang Bang	MOBA
Brain Out	益智-脑洞解谜	绝地求生	射击-FPS/TPS&大逃杀
Garena Free Fire	射击-FPS/TPS&大逃杀	Subway Surfers	跑酷
Among Us!	非对称竞技	Ludo King™	桌游棋牌
Subway Surfers	跑酷	Stack Ball 3D	敏捷操作-时机反应
Higgs Domino Island	桌游棋牌	Sand Balls	益智-物理解谜&模拟-模拟建造
Ludo King™	桌游棋牌	TTS Pintar 2020	益智-单词解谜
Tiles Hop	音乐节奏	8 Ball Pool	体育运动
Real Commando Secret Mission	射击-FPS/TPS&大逃杀	部落冲突	SLG

印尼IAP Top10			
2020	玩法	2019	玩法
Garena Free Fire	射击-FPS/TPS&大逃杀	Garena Free Fire	射击-FPS/TPS&大逃杀
Mobile Legends: Bang Bang	MOBA	Mobile Legends: Bang Bang	MOBA
万国觉醒	SLG	绝地求生	射击-FPS/TPS&大逃杀
绝地求生	射击-FPS/TPS&大逃杀	Ragnarok M : Eternal Love	RPG-MMORPG
Higgs Domino Island	桌游棋牌	王国纪元	SLG
State of Survival	SLG	苏丹的游戏	SLG
王国纪元	SLG	万国觉醒	SLG
部落冲突	SLG	部落冲突	SLG
Coin Master	博彩-老虎机&模拟-模拟养成	叫我官老爷	模拟-模拟经营&卡牌
Gardenscapes	消除&模拟-模拟建造	Homescapes	消除&模拟-模拟建造

* 标注说明：红色底纹为2020年新上榜游戏，新上榜的除了2020新发布的新游爆款外，还有老游翻新的情况存在

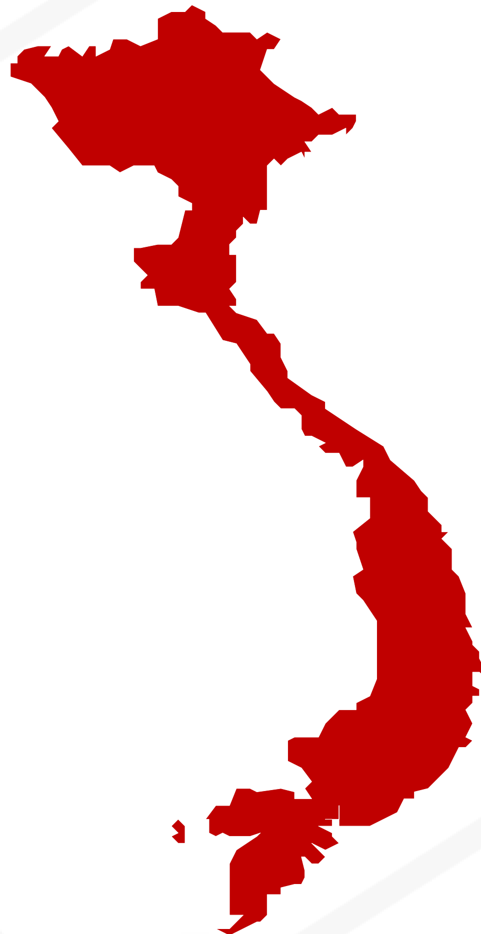
ADTIMING

越南

01 射击-FPS/TPS&大逃杀、io、益智-脑洞解谜占据日活前三；益智-脑洞解谜、模拟-生活模拟新上榜游戏数目均大增；跑酷、MOBA缩水严重

02 IAP玩法变动非常大，SLG、RPG-MMORPG、博彩-老虎机&模拟-模拟养成内购大增跃居市场前，2020年射击-FPS/TPS&大逃杀内购体量从第一跌至第四

03 市场偏好超休闲和休闲游戏，且两榜活跃，市场机会较大，2020年内购重点转向RPG-MMORPG玩法





GDP：$277.8B



网络人口：68.2M

总人口：96.5M



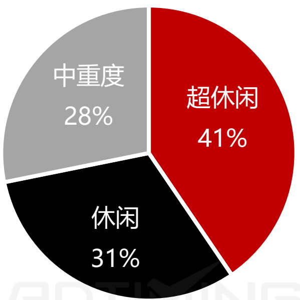
游戏营收：$472M

ADTIMING

越南：Top10玩法日活用户涨跌参半；益智-脑洞解谜、模拟-生活模拟增势明显

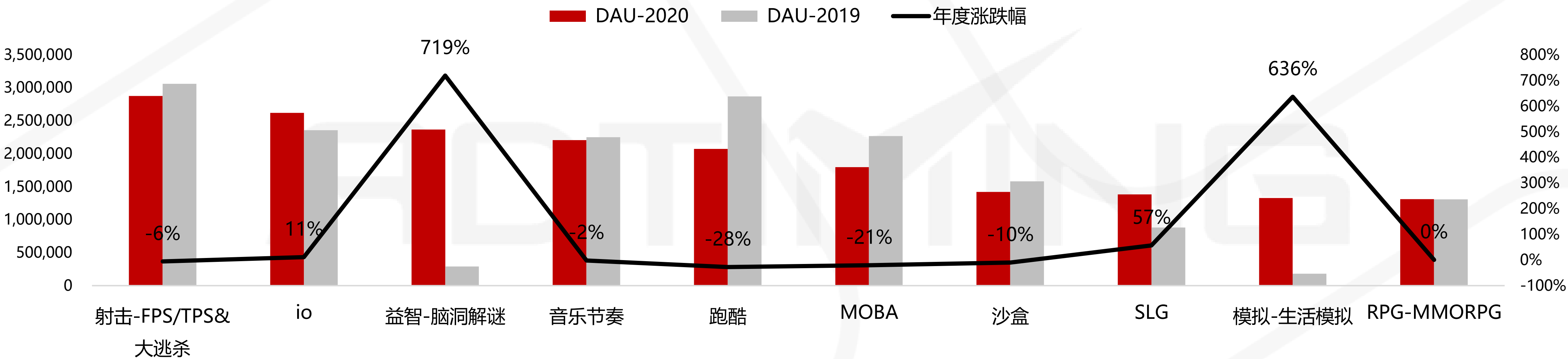
- 越南的Top3日活玩家由射击-FPS/TPS&大逃杀、io、益智-脑洞解谜贡献。其中益智-脑洞解谜实现了巨幅增长（719%），主要得益于此玩法游戏上榜游戏数量的爆发，同时爆款游戏《Brain Out》《Brain Test》也贡献了较大涨幅。
- 除益智-脑洞解谜外，模拟-生活模拟的增势也非常亮眼，环比增长636%，其增幅主要源于2020年模拟-生活模拟在此地区的爆发，游戏上榜数量激增。
- 在Top10玩法中，日活用户涨跌参半。射击-FPS/TPS大逃杀、音乐节奏、跑酷、MOBA、沙盒均年度缩水，下滑最明显的是跑酷玩法（-28%）。

越南游戏核度占比（DAU）



越南市场中超休闲用户占比最高，为41%，其次是休闲（31%）

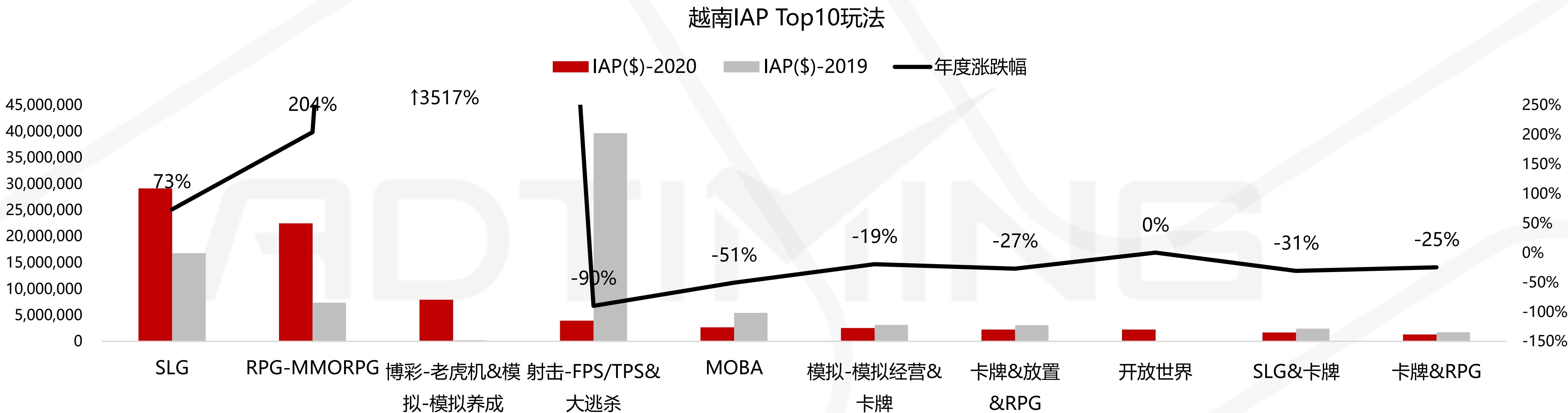
越南DAU Top10玩法



ADTIMING

越南：RPG-MMORPG、博彩-老虎机&模拟-模拟养成IAP增势明显；多玩法产生年度缩水

- SLG、RPG-MMORPG、博彩-老虎机&模拟-模拟养成进入内购营收Top3。后两者的增势较为明显（分别增长204%和3517%），RPG-MMORPG的增长主要得益于《U Đại Thiên Sứ H5》《Soul Land: Đấu La Đại Lục-Funtap》《Goddess MUA》。而融合玩法博彩-老虎机&模拟-模拟养成的增长主要由《Coin Master》贡献。
- 除Top3玩法外，其它玩法的IAP内购均有不同程度的下跌，其中最明显的是射击-FPS/TPS&大逃杀（-90%）。爆款游戏《Garena Free Fire》在2020年的内购营收下滑明显，同时游戏上榜数量锐减，导致此玩法IAP内购损失近一倍。



* 数据说明：有的玩法TOP30游戏均为2020年新游，所以会缺失2019年的数据，导致出现0%的环比变化情况。

ADTIMING

越南：下载量、内购营收Top10榜单变动较大，爆款游戏更迭快

- 从下载量来看，越南Top10变动较大，七成游戏被替换。在新上榜的产品中，有一款为融合玩法（《Coin Master》），其余均为单一玩法。值得注意的是，益智玩法在2019年未曾登榜，而2020年频频亮相（2款游戏登榜），其子玩法益智-脑洞解谜、益智-物理解谜均入Top10，其中吸量最明显的是《Brain out》（益智-脑洞解谜），跃居下载量榜单第二。
- IAP Top10榜单也变动较大，新晋榜单6款游戏，可见头部游戏并未固定，爆款游戏更迭较快。新晋游戏中，RPG-MMORPG玩法最多（登榜4款），其中《MU Đại Thiên Sứ H5》的吸金能力最强。

越南下载量 Top10			
2020	玩法	2019	玩法
Garena Free Fire	射击-FPS/TPS&大逃杀	Garena Free Fire	射击-FPS/TPS&大逃杀
Brain Out	益智-脑洞解谜	传说对决	MOBA
传说对决	MOBA	绝地求生	射击-FPS/TPS&大逃杀
Among Us!	非对称竞技	Tiles Hop	音乐节奏
WormsZone.io	io	Mobile Legends: Bang Bang VNG（无尽对决）	MOBA
Join Clash	动作-轻动作	Zombie Tsunami	动作-街机动作&平台跳跃
Coin Master	博彩-老虎机&模拟-模拟养成	Crowd City	io
Rescue Cut	益智-物理解谜	我的世界	沙盒
绝地求生	射击-FPS/TPS&大逃杀	ZingSpeed Mobile	竞速
Sonic Cat	音乐节奏	Fun Race 3D	io

越南IAP Top10			
2020	玩法	2019	玩法
万国觉醒	SLG	Garena Free Fire	射击-FPS/TPS&大逃杀
MU Đại Thiên Sứ H5	RPG-MMORPG	王国纪元	SLG
Coin Master	博彩-老虎机&模拟-模拟养成	传说对决	MOBA
Soul Land: Đấu La Đại Lục-Funtap	RPG-MMORPG	万国觉醒	SLG
Garena Free Fire	射击-FPS/TPS&大逃杀	绝地求生	射击-FPS/TPS&大逃杀
Goddess MUA	RPG-MMORPG	Rise of the Kings	SLG&卡牌
传说对决	MOBA	Laplace M	RPG-MMORPG
原神	开放世界&RPG	叫我官老爷	模拟-模拟经营&卡牌
Yong Heroes	RPG-MMORPG	Lão Gia Cát Tường	模拟-模拟经营&卡牌
王国纪元	SLG	放置奇兵	卡牌&放置&RPG

* 标注说明：红色底纹为2020年新上榜游戏，新上榜的除了2020新发布的新游爆款外，还有老游翻新的情况存在

ADTIMING

2020手游分析
——T4地区

埃及、尼日利亚

人口数据来源：http://www.360doc.com/content/20/0417/17/69031683_906678737.shtml
GDP数据来源：http://www.8pu.com/gdp/ranking_2020.html
网络人口数据来源：https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_countries_by_number_of_Internet_users
游戏营收数据来源：https://cn.knoema.com/infographics/tqldbq/top-100-countries-by-game-revenues

T4市场提要

用户:



1. 超休闲和休闲游戏的用户约占整体手游玩家的七成。
2. T4地区偏好射击-FPS/TPS玩法——如果融入了大逃杀则能聚集更多用户，获得用户增长；传统且经典的纯TPS/FPS玩法同样受到市场追捧。
3. 体育运动、跑酷、SLG玩法虽拥有T4地区Top10的用户量，但和2019年相比，2020年的DAU均面临不同程度的缩水，主要是由赛道内生命中后期的经典老游带来的。

变现:



1. 融合了大逃杀玩法的射击-FPS/TPS游戏在T4地区的变现能力远强于经典的纯TPS/FPS玩法。
2. 沙盒和融入了模拟养成玩法的博彩-老虎机游戏在2020年实现了T4地区内购变现的最快增长。
3. SLG玩法的变现面临整体缩水的困境。

埃及

01

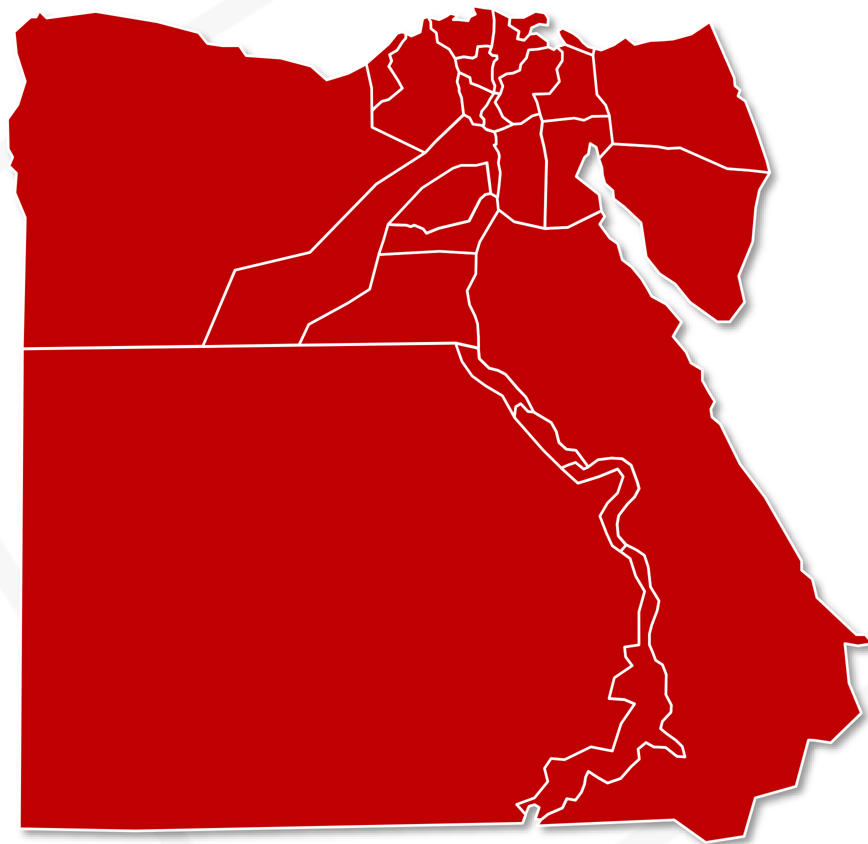
体育运动虽名列日活用户第一名，但市场有所下滑；射击-FPS/TPS、模拟-生活模拟因头部游戏数目暴增实现日活快速增长；跑酷类用户流失严重

02

射击-FPS/TPS&大逃杀稳居内购市场第一，且内购收入远高于其它玩法；沙盒因《Roblox》内购收入增长最快

03

双榜Top10变动较小，头部游戏地位稳固；下载量榜单偏好射击-FPS/TPS&大逃杀，内购榜单偏好SLG和射击-FPS/TPS&大逃杀





GDP：$303.1B



网络人口：54.7M

总人口：99.4M



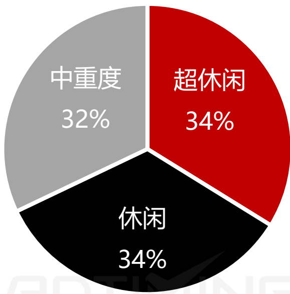
游戏营收：$293.0M

ADTIMING

埃及：体育运动玩法聚集了最多的日活玩家；模拟-生活模拟2020年在此地区爆发

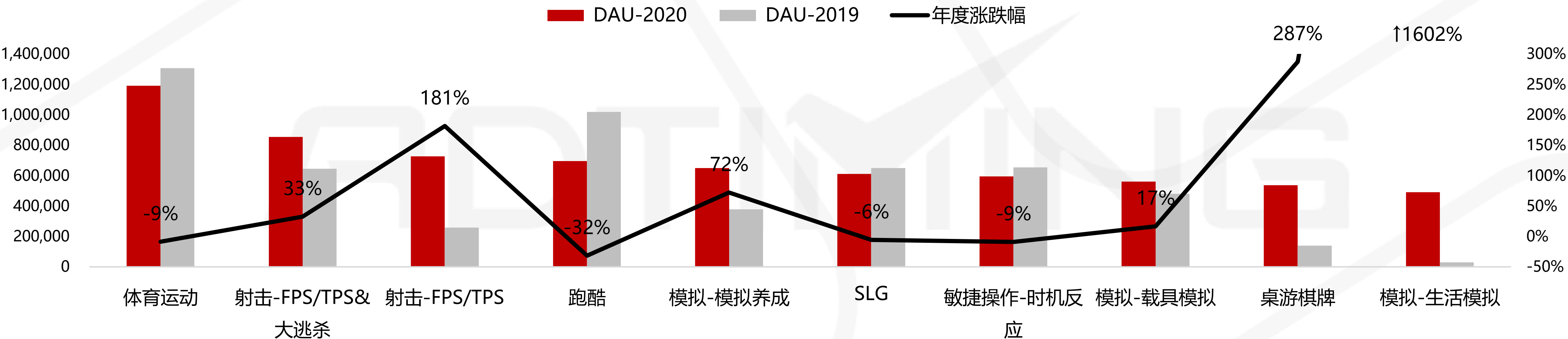
- 体育运动、射击-FPS/TPS和射击-FPS/TPS&大逃杀进入埃及日活用户Top3，体育运动增长乏力，但射击-FPS/TPS（181%）和射击-FPS/TPS&大逃杀（33%）保持较好增势。
- 在Top10玩法中，射击-FPS/TPS、桌游棋牌和模拟-生活模拟均增势突出，增幅在180%以上。其中，射击-FPS/TPS、模拟-生活模拟均因新增上榜游戏数目暴增导致活跃用户数暴增。桌游棋牌增长主要是因为爆款游戏《Ludo King™》《Ludo Club》新晋2020榜单。
- Top10玩法中，体育运动、跑酷、SLG、敏捷操作-时机反应均产生了年度下滑，尤其跑酷最为明显（-32%），跑酷类中《Temple Run》等多款经典老游掉榜。

埃及游戏核度占比（DAU）



埃及市场的游戏用户分布较均匀。超休闲和休闲占比相同，均为34%，而中重度为32%

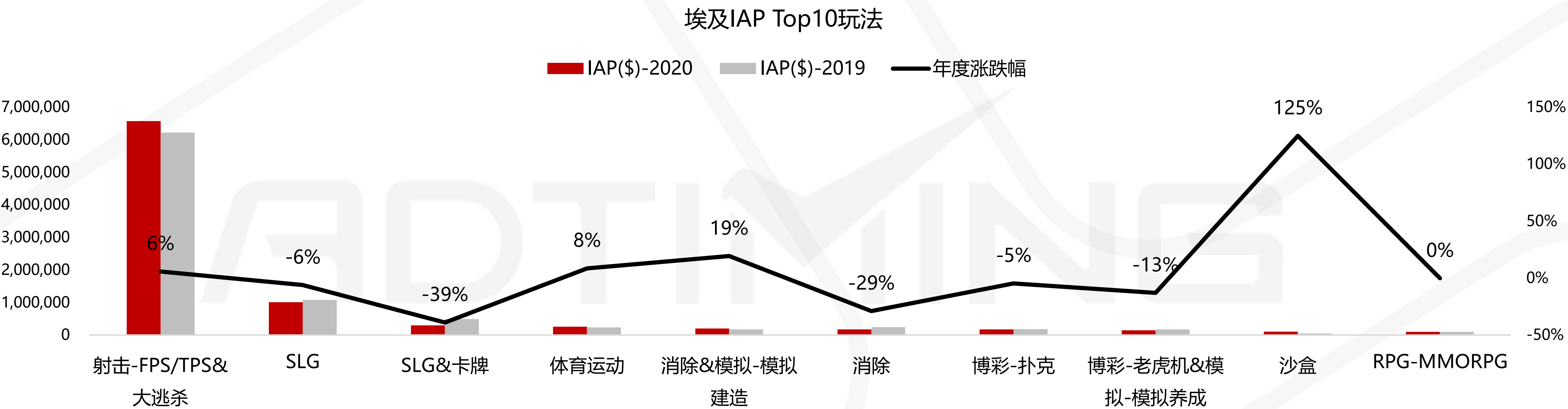
埃及DAU Top10玩法



ADTIMING

埃及：融合玩法射击-FPS/TPS&大逃杀拿下内购营收第一；体量较小的沙盒增势最亮眼

- 射击-FPS/TPS&大逃杀玩法拿下内购营收第一，且体量远超其它玩法，但是增长乏力，年度轻微增长6%。
- Top10玩法中，大部分玩法内购营收的上浮空间较小，体育运动和消除&模拟-模拟建造分别增长8%和19%。而沙盒增势最为亮眼（125%），爆款游戏《Roblox》贡献了主要涨幅。



ADTIMING

埃及：双榜单变动均较小，头部游戏地位稳固

- 从下载量来看，埃及Top10变动较小，仅3款游戏有变动。在新上榜的产品中，均为超休闲、休闲玩法，吸量最明显的是敏捷操作游戏《Hunter Assassin》，跃居下载量榜单第四。
- IAP Top10榜单中仅四款游戏被替换，新晋上榜游戏中有两款为融合玩法（《Coin Master》和《Gardenscapes》）。《Coin Master》代替同玩法的《Pirate Kings™》入榜，而《Gardenscapes》取代了兄弟游戏《Homescapes》，埃及玩家对头部游戏的忠诚度较高，头部游戏地位稳固。

埃及下载量 Top10			
2020	玩法	2019	玩法
绝地求生	射击-FPS/TPS&大逃杀	绝地求生	射击-FPS/TPS&大逃杀
Subway Surfers	跑酷	Subway Surfers	跑酷
8 Ball Pool	体育运动	Color Bump 3D	敏捷操作-躲避障碍
Hunter Assassin	敏捷操作-潜藏	Garena Free Fire	射击-FPS/TPS&大逃杀
Yalla Ludo	桌游棋牌	Stack Ball 3D	敏捷操作-时机反应
Join Clash	动作-轻动作	Sniper 3D	射击-FPS/TPS
Candy Crush Saga	消除	Dr. Driving	模拟-载具模拟
Dr. Driving	模拟-载具模拟	8 Ball Pool	体育运动
Sniper 3D	射击-FPS/TPS	Dream League Soccer 2019	体育运动
Garena Free Fire	射击-FPS/TPS&大逃杀	Candy Crush Saga	消除

埃及IAP Top10			
2020	玩法	2019	玩法
绝地求生	射击-FPS/TPS&大逃杀	绝地求生	射击-FPS/TPS&大逃杀
Garena Free Fire	射击-FPS/TPS&大逃杀	انتقام السلاطين	SLG&卡牌
王国纪元	SLG	王国纪元	SLG
万国觉醒	SLG	Candy Crush Saga	消除
انتقام السلاطين	SLG&卡牌	Pirate Kings™	博彩-老虎机&模拟-模拟养成
Candy Crush Saga	消除	Garena Free Fire	射击-FPS/TPS&大逃杀
Roblox	沙盒	Zynga Poker	博彩-扑克
Zynga Poker	博彩-扑克	皇室战争	SLG&卡牌
Coin Master	博彩-老虎机&模拟-模拟养成	堡垒之夜	射击-FPS/TPS&大逃杀
Gardenscapes	消除&模拟-模拟建造	Homescapes	消除&模拟-模拟建造

* 标注说明：红色底纹为2020年新上榜游戏，新上榜的除了2020新发布的新游爆款外，还有老游翻新的情况存在

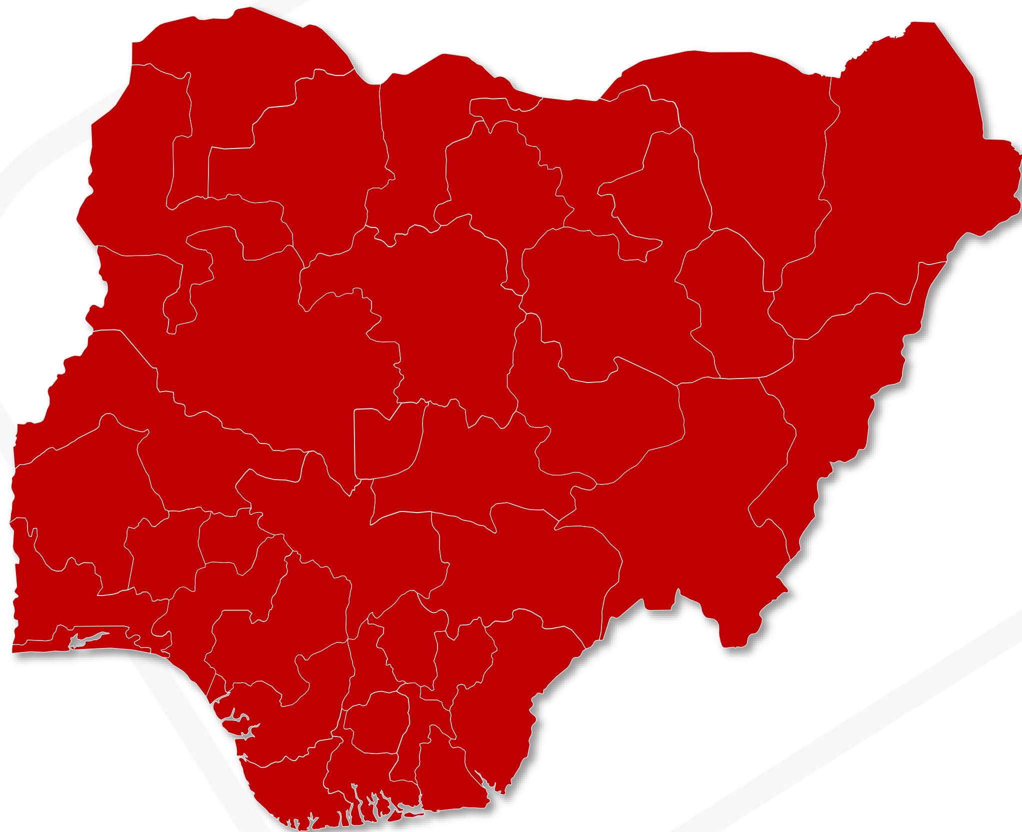
ADTIMING

尼日利亚

01 尼日利亚用户极度偏好休闲游戏，日活用户市场涨跌参半；消除、体育运动DAU均有所流失；射击-FPS/TPS&大逃杀增势较好

02 2019到2020，尼日利亚内购市场变动较大，排名前二的SLG和消除内购收入下跌，射击-FPS/TPS&大逃杀则因头部游戏营收大涨而跃至第三名

03 下载量Top10和IAP Top10双榜均表现稳定，头部市场多偏好单一玩法的休闲游戏，内购市场头部有黑马《Coin Master》冒出





GDP：$588.8B



网络人口：136.2M

总人口：159.9M



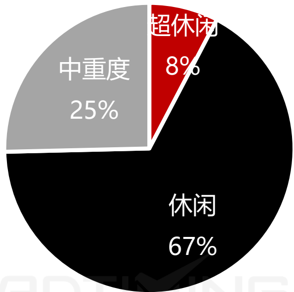
游戏营收：$122M

ADTIMING

尼日利亚：消除游戏聚集最多日活玩家；射击-FPS/TPS&大逃杀增势最亮眼

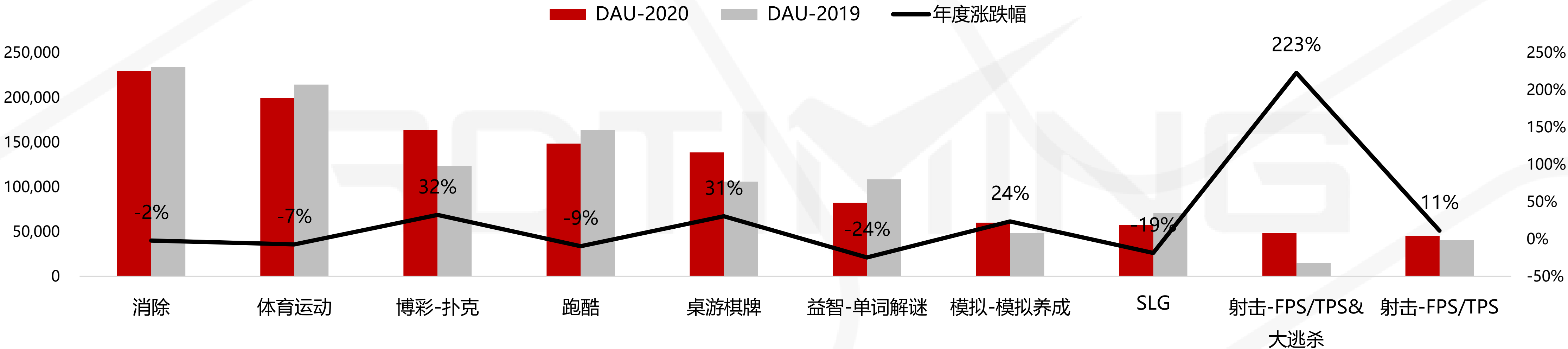
- 尼日利亚的Top3日活玩家集中在消除、体育运动、博彩-扑克玩法，其中仅博彩-扑克实现用户增长。
- 除博彩-扑克外，射击-FPS/TPS&大逃杀增势最亮眼，环比增长223%。主要得益于《Real Commando Secret Mission》的巨幅增长。
- DAU Top10玩法中，消除、体育运动、跑酷、益智-单词解谜、SLG均实现环比下跌，尤其益智-单词解谜缩水最明显（-24%），主要由于多款头部游戏如《Words With Friends 2》《Word Swipe》均产生明显下滑，且游戏上榜数量减少近半。

尼日利亚游戏核度占比（DAU）



尼日利亚玩家偏好休闲游戏，休闲玩法占比最高（67%），其次是中重度25%，而超休闲玩法用户体量相对最小

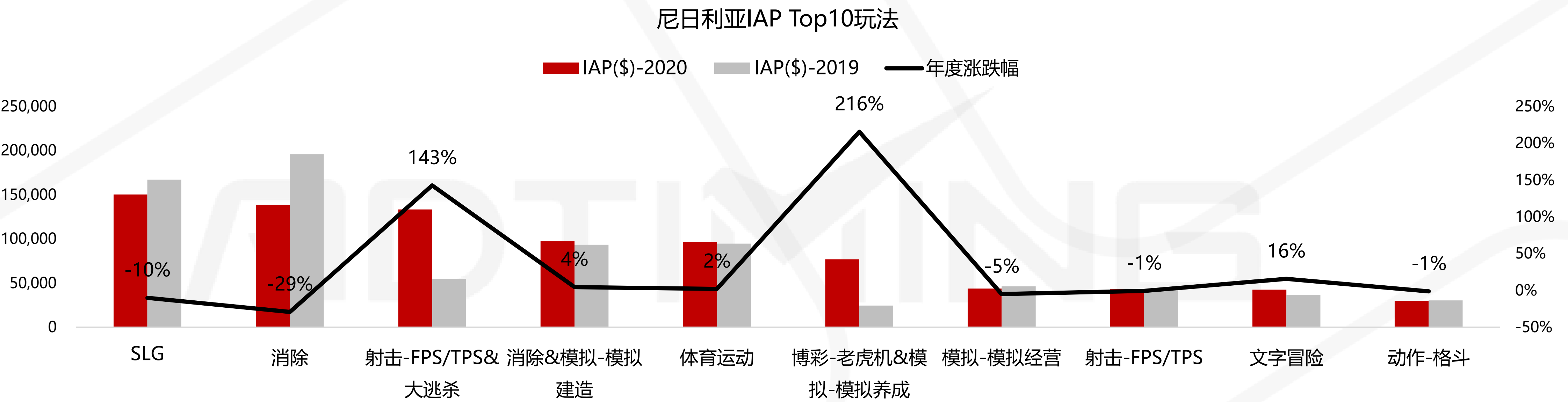
尼日利亚DAU Top10玩法



ADTIMING

尼日利亚：SLG年度内购虽缩水10%，但依然稳居第一

- SLG位居IAP营收第一，但是年度环比缩水10%。消除、射击-FPS/TPS&大逃杀玩法位列IAP营收的第二和第三，体量相差较小。Top3中仅射击-FPS/TPS&大逃杀玩法实现明显增长（143%），潜力十足。
- 除射击-FPS/TPS&大逃杀外，融合玩法博彩-老虎机&模拟-模拟养成增势最为亮眼，年度环比增长216%，增幅主要由《Coin Master》贡献。



ADTIMING

尼日利亚：下载量榜单中有四成游戏被替换；《Coin Master》跃居榜单第一，吸金能力强悍

- 从下载量来看，尼日利亚Top10中有4款产生变动。在新上榜的产品中，有一款为融合玩法（《Puppy Town》），其余均为单一玩法。新晋上榜的游戏中《Naija Whot Pro》（博彩-扑克）最为吸量。从榜单可知，尼日利亚玩家偏好扑克、桌游棋牌游戏。
- IAP Top10中也有2款游戏被替换，新晋上榜游戏是《Coin Master》和《使命召唤》。融合玩法的《Coin Master》吸金能力最强悍，跃居内购营收榜第一。

尼日利亚下载量 Top10			
2020	玩法	2019	玩法
Naija Whot	博彩-扑克	Candy Crush Saga	消除
Naija Whot Pro	博彩-扑克	Naija Whot	博彩-扑克
Bubble Shooter	消除	Dream League Soccer 2019	体育运动
Candy Crush Saga	消除	Subway Surfers	跑酷
Subway Surfers	跑酷	Yu-Gi-Oh! Duel Links	卡牌
Naija Ludo	桌游棋牌	Naija Ludo	桌游棋牌
ChopBarh	桌游棋牌	Bubble Shooter	消除
Dream League Soccer 2020	体育运动	World Series of Poker	博彩-扑克
Puppy Town	合成&网赚&放置	Carry1st Trivia	益智-答题竞猜
Words With Friends 2	益智-单词解谜	My Talking Angela	模拟-模拟养成

尼日利亚IAP Top10			
2020	玩法	2019	玩法
Coin Master	博彩-老虎机&模拟-模拟养成	Candy Crush Saga	消除
Candy Crush Saga	消除	Homescapes	消除&模拟-模拟建造
使命召唤	射击-FPS/TPS&大逃杀	Last Shelter: Survival	SLG
Gardenscapes	消除&模拟-模拟建造	8 Ball Pool	体育运动
绝地求生	射击-FPS/TPS&大逃杀	Top Eleven	模拟-模拟经营&卡牌&体育运动
Homescapes	消除&模拟-模拟建造	绝地求生	射击-FPS/TPS&大逃杀
Last Shelter: Survival	SLG	Candy Crush Soda Saga	消除
8 Ball Pool	体育运动	Toon Blast	消除
Candy Crush Soda Saga	消除	Gardenscapes	消除&模拟-模拟建造
Top Eleven	模拟-模拟经营&卡牌&体育运动	堡垒之夜	射击-FPS/TPS&大逃杀

* 标注说明：红色底纹为2020年新上榜游戏，新上榜的除了2020新发布的新游爆款外，还有老游翻新的情况存在

ADTIMING

AdTiming Introduction

荣誉&认可

BEST TIMING FOR ADS

MMA
MOBILE MARKETING ASSOCIATION

MMA中国合作伙伴

iab.

iab.合作伙伴

LUMA

LUMA移动应用生态图

AppsFlyer

入选2019年
广告平台综合表现报告

POCKET GAMER MOBILE GAMES AWARDS

移动游戏奖
“最佳广告服务 &
用户获取平台” 提名

36Kr

新商业100年度榜
创新之新奖

MORKETING AWARDS 2018 灵眸奖

Morketing灵眸奖
2018十大价值
出海营销平台

游戏陀螺
YOUXITUOLUO.COM

金茶奖
2017年度
最佳移动游戏服务商

ADTIMING

多重
国际安全认证
严格守护数据安全

已获得GDPR（欧洲通用数据保护条例）、COPPA、IAB等多重认证用行动推动数据安全生态建设



行业成长

BEST TIMING FOR ADS

XTiming

游戏开发者出海扶持计划，全方位助力游戏开发者出海



UTiming

互联网广告人才培养计划，通过系统课程培训实现基础入门



ITiming

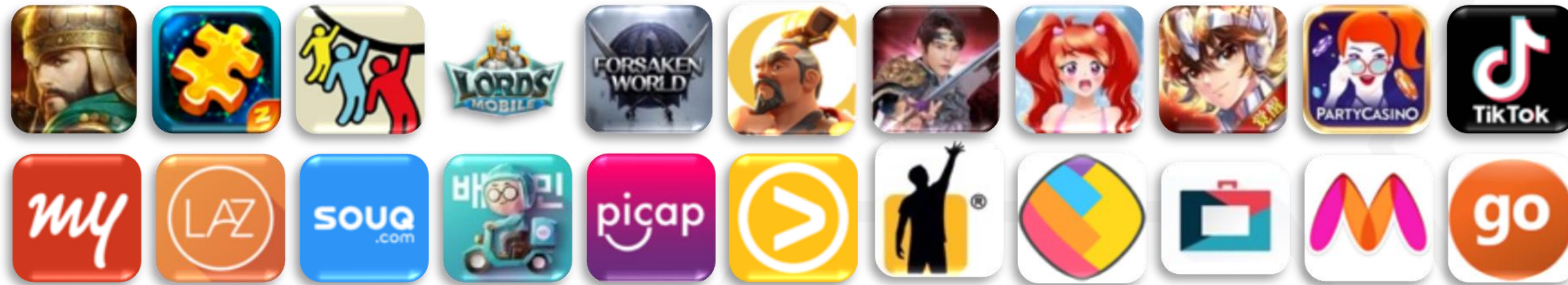
行业内容输出项目，分享广告移动营销行业的洞察与故事

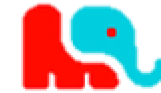


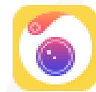
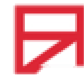
ADTIMING

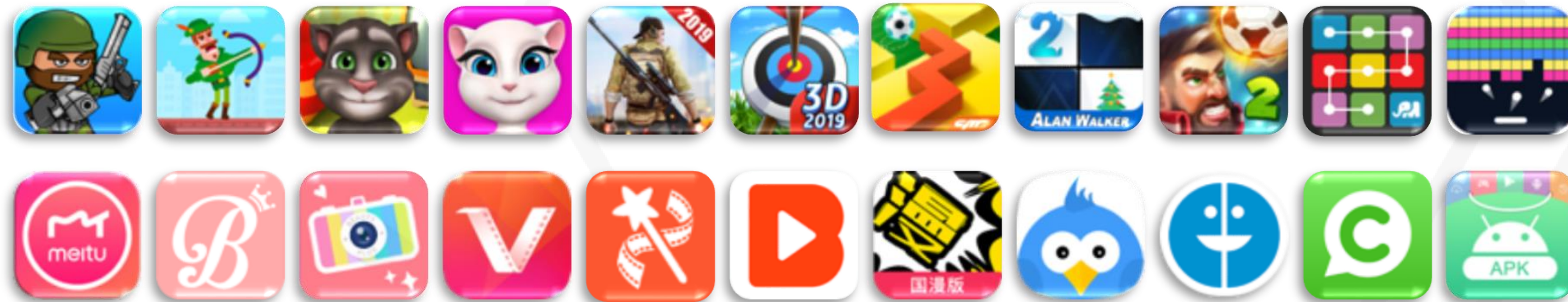
合作伙伴

BEST TIMING FOR ADS



MINICLIP OUTFIT7 cheetahmobile  Joyient

Xiaomi TCL  CAMERA360  INSTANZA iven



ADTIMING

核心产品



Mediation

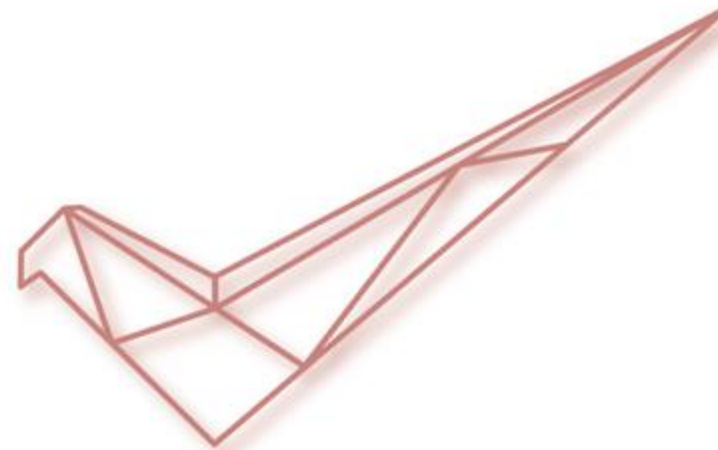
聚合主流广告平台、多样化广告形式、支持应用内头部竞价，帮助开发者把握时机轻松实现变现高收益。



Bidding Ad Network

汇聚全球高价值流量资源、通过头部竞价及人群细分标签体系等帮助广告主成功获取目标用户。

THANK YOU



变现咨询: monetize@adtiming.com
推广咨询: ua@adtiming.com
市场合作: market@adtiming.com
官方网址: www.adtiming.com

ADTIMING
BEST TIMING FOR ADS